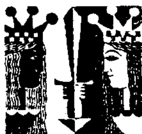
G. I. LEVENFIŞ

CARTEA ŞAHISTULUI ÎNCEPĂTOR



BIBLIOTECA ŞAHISTULUI 1

COLECŢIA BIBLIOTECA ŞAHISTULUI
NR. 1

G. LEVENFIŞ

CARTEA ŞAHISTULUI ÎNCEPĂTOR

Manual completat şi actualizat

de

RADU BREAHNĂ

(Maestru F.I.D.E.)

după

ediţia a II-a, corectată de autor

Moscova, 1959

Editura PLUS, Bucureşti 1994



Grigori I. Levenfiş, în anii 1950

Colecţia Biblioteca Şahistului (CBS)
Iniţiatori: Alexandru Breahnă, Radu Breahnă, Dan Gurămultă, Constantin Ionescu, Cristian Ionescu

Colectiv redacţional pentru „Cartea şahistului începător" (CBS nr. 1)
Autor şi coordonator: Radu Breahnă
Colaboratori: Alexandru Cernea, Ileana Fătulescu, Corneliu Ionescu, Alexandru Teodorescu
Corectură: Madlena Breahnă **Secretar:** Alexandru Breahnă
Reproduceri foto: Corneliu Ionescu
Tehnoredactare computerizată: Teofil Mihăescu, George Velea
Design: Alexandru Breahnă
Editor: Dan Gurămultă

Adresa: Editura PLUS, C.P. 79–54 Bucureşti.

CUVÂNT ÎNAINTE

Primul nostru gând se îndreaptă către predecesorii noştri, publicişti iluştri care au reuşit să susţină în mod strălucit, prin reviste şi cărţi, mişcarea şahistă din România. Cum să reînnodăm firul care ne leagă de marii înaintaşi ai literaturii noastre şahiste? Am ales drept exemplu opera a două personalităţi de frunte, dispărute dintre noi de curând: Sergiu Samarian şi Constantin Ştefaniu. Ambii au scris nenumărate cărţi şi articole care au răspuns cererii atât a şahiştilor amatori cât şi a celor care se ocupă de creşterea unei noi generaţii de şahişti de performanţă. Ei sunt pentru noi „o zestre şi o măsură" (Petru Creţia). Literatura noastra şahistă a contribuit, în mare parte, la existenţa în România a peste 100000 de jucători de şah, din care peste 30000 legitimaţi de Federaţia Română de Şah. Cu toată modestia, dorim şi noi să ne înscriem pe aceeaşi orientare.

Conştienţi de temeritatea iniţiativei noastre, considerăm totuşi că impasul în care se găseşte literatura şahistă din ţara noastră poate fi depăşit prin implicarea colectivă, la toate nivelurile, a tuturor şahiştilor. Am hotărît încă din anul 1990 să ne asociem pentru lansarea Colecţiei Biblioteca Şahistului, iar în 1991 am făcut publică această decizie în Revista Română de Şah. Din păcate, nu am găsit atunci sprijinul financiar necesar.

Colecţia Biblioteca Şahistului se adresează în primul rând amatorilor pasionaţi de şah şi celor care se formează din copilărie pentru acest sport, asigurându-le documentaţia necesară. Colecţia va cuprinde deci elementele de bază ale formării şahistului: manuale generale pentru începători şi avansaţi, cărţi de prezentare sistematică a tacticii şi strategiei în şah, de teorie a deschiderilor şi a finalurilor, culegeri de partide comentate ale corifeilor şahului mondial. Pe scurt, această bibliotecă va asigura şahistului obişnuit o documentare solidă atât în plan strict tehnic cât şi în cel al creaţiei şahiste de vârf. Şahul fiind un act cultural complex, Colecţia de faţă îl va trata ca atare, cu accent pe aspectul didactic şi în perspectiva pregătirii ulterioare pentru performanţa sportivă.

„Cartea şahistului începător" a fost aleasă în mod firesc ca prim titlu al Colecţiei, datorită aprecierii deosebite de care se bucură acest manual în rândul antrenorilor, a şahiştilor avizaţi şi a părinţilor care se preocupă de formarea copiilor în această direcţie. Totodată lucrarea lui G.I. Levenfiş se adresează amatorilor de şah care sunt la începutul acestei arte şi doresc să-şi îmbunătăţească jocul. Manualul a fost actualizat şi completat spre a corespunde cerinţelor din prezent privind cultura şahistă de bază. Această carte şi următoarele apariţii din Colecţie vor respecta condiţiile de fond şi formă ce se impun pentru un manual tehnic cu caracter didactic.

Avem în pregătire „Tactica jocului de şah" (1 volum), iar următoarele titluri sunt „Finalurile în şah" (2 volume) şi „Partidele celebre ale lui A. Alehin comentate de el însuşi" (2 volume). Informaţii suplimentare asupra acestui program sunt date la sfârşitul cărţii de faţă. Rugăm cititorii să ne comunice sugestiile lor privind viitoarele apariţii din această Colecţie.

Aşteptăm de asemenea propuneri din partea persoanelor care doresc să ni se alăture, fie în calitate de autori de lucrări şahiste, fie de colaboratori pentru traduceri,

contribuţii documentare sau orice alte disponibilităţi care se înscriu în specificul Colecţiei.

Vom analiza cu atenţie observaţiile cititorilor asupra „Cărţii şahistului începător" spre a ţine seama de ele la o eventuală reeditare.

Asigurăm cititorii noştri că vom depune toate eforturile spre a ne menţine la un nivel calitativ superior, astfel încât orice apariţie din Colecţia Biblioteca Şahistului să fie o achiziţie de valoare care să fie consultată cu plăcere întreaga viaţă.

Constantin Ionescu
Maestru internaţional

Cristian Ionescu
Maestru F.I.D.E.

Radu Breahnă
Maestru F.I.D.E.

NOTA EDITORULUI

Ne exprimăm bucuria de a finaliza o dorinţă mai veche a editurii noastre: apariţia primului număr din Colecţia Biblioteca Şahistului (CBS), care vine în întâmpinarea celor care doresc să pătrundă în tainele acestui joc.

Sperăm într-o primire favorabilă din partea cititorilor, ceea ce va constitui un puternic stimulent pentru apariţia anuală a 2–3 titluri.

Când afirmăm acest lucru, ne bazăm pe experienţa şi pasiunea colectivului de autori (Constantin Ionescu, Cristian Ionescu şi Radu Breahnă) precum şi a colaboratorilor noştri, în alegerea, organizarea şi expunerea unitară a unui asemenea material.

De un mare ajutor ne vor fi observaţiile şi propunerile cititorilor interesaţi de apariţia CBS; existenţa unui dialog continuu între colectivul de redacţie şi cititori nu poate fi decât benefic pentru ambele părţi.

iulie 1994

Editura PLUS C.P. 79–54, Bucureşti
Dan Gurămultă

CUPRINS

CODUL PRESCURTĂRILOR ŞI AL SIMBOLURILOR
(după C. Ştefaniu)

!	Mutare bună	Ap	Avantaj poziţional
!!	Mutare excepţionlă	As	Avantaj de spaţiu
?	Mutare greşită	W	Cu compensaţie pentru material
??	Gafă	→	Cu atac
!?	Mutare interesantă	+	Şah
?!	Mutare îndoielnică	≠	Mat
+/=	Albul stă ceva mai bine	x	Câmp slab
=/+	Negrul stă ceva mai bine	L	Linie (coloană)
+/–	Albul stă mai bine	M	Centrul (mijlocul) tablei
–/+	Negrul stă mai bine	Fr	Flancul regelui
+–	Albul are avantaj decisiv	Fd	Flancul damei
–+	Negrul are avantaj decisiv	VD	Vezi diagrama
=	Egalitate; cu şanse egale	v.	Vezi, a se vedea
F	Mutare forţată	ch	Campionat
A	Cu ideea; cu ameninţarea	m	Meci
B	Era mai bine	t	Turneu
E	Pentru a împiedica, a evita	ti	Turneu internaţional
Nt	Noutate teoretică	ol	Olimpiadă
Tr	Teoria recomandă	NA	Nota autorului
~	Oriunde; orice mutare	NC	Nota comentatorului
↑	Cu iniţiativă	NT	Nota traducătorului
Y	Cu contrajoc; cu contraatac	Dtg.	Depăşirea timpului de gândire
∞	Situaţie complicată, neclară	Cra	Albul este în criză de timp
1–0	Negrul cedează	Crn	Negrul este în criză de timp
0–1	Albul cedează	Z	Zugzwang
½–½	Remiză	tz	Turneu zonal
U	Urmează; continuă cu	tiz	Turneu interzonal
V	Se mai putea juca; variantă posibilă	tc	Turneul candidaţilor
[...(...)...]	Ordinea parantezelor	cr	Partidă prin corespondenţă
Ad	Avantaj de dezvoltare	jr	Competiţie rezervată juniorilor

INTRODUCERE

„Cartea șahistului începător", ediția a II-a, a apărut la Moscova în 1959. După numai doi ani moare autorul ei, marele maestru G. I. Levenfiș, în timp ce la București se finisează o bună traducere, îngrijită de neuitatul Sergiu Samarian. Chiar și acum acest manual rămâne cel mai indicat pentru învățarea metodică a șahului.

Nu am reușit ca, în 1991, să comemorăm 30 de ani de la moartea lui Levenfiș și de la apariția cărții în România prin retipărirea ei într-o nouă formă. Textul redactat în 1991 a fost reconsiderat la nivelul anului 1994, aducându-i-se modificările necesare. Lucrarea a fost regândită spre a se înfățișa ca un manual modern complet, în care partea de tehnică a învățării jocului, preluată cu unele corecturi și actualizări de la Levenfiș, se îmbină cu partea de cultură șahistă (istorie, inserție socială, forme de organizare și de practicare etc.) care este un aport original.

Principalele actualizări ale textului inițial s-au operat la capitolele IV, XXII și mai ales XXIII și au fost impuse de o nouă viziune asupra școlii sovietice de șah în contextul actual, social și politic, pe plan mondial. S-au adăugat elemente noi ca: citate ale șahiștilor iluștri, date succinte despre viața și opera campionilor mondiali și a altor corifei ai șahului, prezentarea principalelor evenimente și aspecte ale vieții șahiste, în devenirea ei, etc.

Lumea șahului, deși este un univers aparte, trebuie privită în contextul evoluției culturii pe plan național și universal, iar marile personalități ale șahului sunt fascinante și prin alte aspecte decât cele strict sportive, devenind astfel exemplare.

Textele originale sunt marcate fie prin comentarii explicite, fie prin numele subsemnatului. Sperăm că ilustrațiile care însoțesc textele noi vor face manualul mai atractiv. Prezentarea vieții și operei lui G. I. Levenfiș este un omagiu obligatoriu pentru această mare personalitate. Referirile din finalul cap. XXIII privind situația actuală din șahul românesc și cel mondial se doresc o încheiere care poate fi oricând actualizată în caz de reeditare a acestui manual. Anexele cărții conțin toate datele ajutătoare care nu au putut fi incluse în altă parte, dar pe care le considerăm indispensabile. Am fost obligați să mărim densitatea textului și să micșorăm dimensiunea caracterelor de tipar ca acest manual să nu fie prea voluminos și deci prea scump. Credem că acest compromis nu putea fi evitat în actuala conjunctură economică.

Cartea de față a fost deci concepută ca o lucrare tehnică care este totodată o mică enciclopedie a șahului. Dacă este folosită în mod rațional, orice persoană poate să învețe șah în scurt timp și să atingă, cu oarecare efort, nivelul corespunzător categoriei a III-a în șah.

Este bine ca manualul să fie împărțit în lecții de 1-3 pagini și să fie studiat în grupuri mici, de 2-4 începători, dacă se poate ajutați de un șahist mai experimentat. Învățarea individuală rămâne posibilă, dar este mai dificilă. Se recomandă ca mai întâi să se întocmească un program de învățare trimestrial sau anual, care să prevadă 3-4 ședințe de lucru pe săptămână, fiecare ședință cu o durată de 1-2 ore, după posibilități. Din acestea, 2 ședințe vor fi consacrate studierii metodice a cărții, iar restul de 1-2 ședințe vor fi destinate partidelor de antrenament și altor exerciții practice. Procedând astfel și lucrând din aproape în aproape, cu aplicație și pasiune, întregul manual poate fi asimilat în 40-100 de săptămâni, în funcție de talentul și disponibilitatea fiecăruia.

Manualul poate fi utilizat și de cadrele didactice din învățământul elementar sau

mediu care dau elevilor lecţii de şah. Cercurile de şah şcolare au numai de câştigat prin dotarea lor cu 2-3 exemplare din această carte. De asemenea, părinţii avizaţi pot folosi manualul de faţă pentru iniţierea în şah a copiilor lor, iar amatorii de şah pot să-l utilizeze spre a-şi îmbunătăţi puterea de joc.

Dorim tuturor celor care cumpără „Cartea şahistului începător" să le fie de folos şi să obţină satisfacţiile rezervate pasionaţilor acestui joc. Rugăm cititorii să ne semnaleze orice eventuală eroare şi să ne propună îmbunătăţiri atât privind cartea de faţă cât şi Colecţia Biblioteca Şahistului, al cărui program este dat la finele cărţii.

Suntem recunoscători conducerii Federaţiei Române de Şah pentru ajutorul acordat în anii 1990–1994 spre a duce la bun sfârşit prezenta lucrare.

iulie 1994, Radu Breahnă

Viaţa şi opera lui G. I. Levenfiş

Viitoarea stea a şahului sovietic s-a născut pe data de 9 martie 1889 în Polonia, pe atunci sub stăpânire rusească. Învaţă şahul în familie de la vârsta de 6 ani.

Grigori Iakovlevici Levenfiş participă la viaţa şahistă din Sankt Petersburg unde se lansează în şahul de performanţă, face studii inginereşti şi obţine diploma de chimist. În şah, se declară discipol al ilustrului M. Cigorin. Debutul în arena internaţională se produce la Karlsbad, în 1911, unde se clasează pe locurile 14–16. La Vilnius, în 1912, împarte cu A. Alehin locurile 6–7.

În continuare, participă destul de rar la turnee în afara Rusiei, dar are succes în turneele interne şi din anul 1920 se clasează în primele 3 locuri în aproape toate campionatele din U.R.S.S.

Ajunge la apogeul carierei sportive în al IX-lea Campionat al URSS din 1934/35 unde ocupă locul 1–2 la egalitate cu I. Rabinovici. Dar prestaţia sa de la al X-lea Campionat al URSS din 1937 este şi mai bună, încheind turneul pe locul 1. În urma meciului cu Mihail Botvinnik, terminat la egalitate (+5 =3 –5), Levenfiş a fost declarat campion naţional, potrivit înţelegerii şi a obţinut titlul de mare maestru al URSS.

Printre ultimele realizări sportive ale lui Levenfiş, menţionăm victoria în meciul cu V. Alatorţev (+5 =7 –2) şi rezultatele obţinute în Campionatul Leningradului din 1946 (locul 2) şi 1952 (locul 3). Antrenează echipa URSS pentru meciul amical cu SUA din 1946 (v. foto pag. 265). În anul 1950, când F.I.D.E. acordă pentru prima oară titlul de mare maestru internaţional, Levenfiş obţine acest titlu, imediat după Botvinnik.

După turneul de la Moscova, 1936 (v. foto pag. XI), J. R. Capablanca declara: „Îl apreciez foarte mult pe maestrul Levenfiş şi consider că este al doilea şahist din URSS, după Botvinnik." Realizările lui Levenfiş în meciul din 1937 cu Botvinnik au fost caracterizate, la centenarul naşterii sale, astfel: „În acest meci, Levenfiş şi-a arătat toate calităţile: cunoaştere profundă a teoriei deschiderilor, foarte bun joc poziţional şi o mare abilitate tactică." În anexe dăm cele mai bune partide din acest meci şi întregul palmares sportiv al lui Levenfiş.

Fiind unul dintre fondatorii şcolii sovietice de şah, Levenfiş s-a implicat în organizarea acestui sport în U.R.S.S. şi a profesat un timp ca antrenor, cu bune rezultate.

Aportul lui Levenfiş ca teoretician al şahului este extrem de important. În teoria



Turneul internațional, Moscova 1936. De la stânga la dreapta: jos – N. Krâlenko, Em. Lasker, J.R. Capablanca, G. Levenfiș; la mijloc – M. Botvinnik, N. Riumin, S. Flohr; sus – E. Eliskases, A. Lilienthal, I. Kan, V. Ragozin.

deschiderilor, menționăm:

a) Atacul Levenfiș din Apărarea siciliană: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 g6 6.f4 (G. Levenfiș–I. Rabinovici, 1939). Potrivit articolului publicat de Levenfiș în 1959, albul tinde către un atac imediat în centru, prin e4–e5.

b) Continuarea lui Levenfiș din Apărarea Grünfeld, sistemul rus: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.Db3 d:c4 6.D:c4 0–0 7.e4 b6.

c) Continuarea Levenfiș în Apărarea rusă: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 e:d4 4.e5 Ce4 5.D:d4 d5 6.e:d6 C:d6 7.Ng5 Ce6 (Ef. Bogoliubov–G. Levenfiș, 1925).

Din inițiativa și sub îngrijirea lui Levenfiș, apare vol. I din „Deschiderile moderne" (Moscova–Leningrad, 1940), lucrare ce inaugurează un manual complet al deschiderilor în șah.

Contribuțiile metodologice și teoretice ale celui de–al doilea mare maestru al U.R.S.S. încep însă mult mai devreme și sunt deosebit de numeroase. Astfel apar succesiv:

– „Prima carte a jucătorului de șah", Leningrad, ediția I în 1925 și ediția a II–a în 1926;

– „Meciul Alehin–Capablanca", Leningrad 1928 (coautor);

– „Al IX–lea Campionat mondial", Moscova și Leningrad 1937;

– „Gambitul damei" (în Anuarul șahist), Moscova 1937;

– „Bazele șahului", Leningrad 1950 (coautor);

– „Cartea șahistului începător", Moscova, ediția I în



G. I. Levenfiș, la bătrânețe (n.1889, d.1961)

CARTEA
ŞAHISTULUI
ÎNCEPĂTOR



Grigori I. Levenfiş, în anii tinereţii

Prefaţă la ediţia a II–a, Moscova 1959

Prima ediţie a „Cărţii şahistului începător", tipărită într–un tiraj de 150 000 de exemplare, s–a epuizat de mult. Prin numeroase scrisori cititorii au confirmat accesibilitatea cărţii şi foloasele studierii ei. Numeroşi începători au ajuns într–un timp scurt să capete categoria a III–a sportivă. Studierea jocului de şah după metoda autorului a dat rezultatele scontate şi din această cauză nu a fost nevoie de schimbări radicale pentru ediţia a II–a. În prezenta ediţie s-a ţinut seama de acele sugestii şi observaţii făcute de cititori, care nu impuneau o mărire considerabilă a volumului lucrării; au fost înlăturate greşelile sesizate şi s–au adăugat exemple şi exerciţii noi, din practica cea mai recentă.

Numeroşi cititori, care locuiesc departe de marile oraşe, ne pun o întrebare justificată: cum să se perfecţioneze în continuare şahistul de categoria a III–a?

(...) Autorul lucrează la un astfel de manual, însă greutăţile ce trebuie învinse în domeniul „terenului virgin" al jocului de şah sunt considerabile. Autorul recomandă acestei categorii de şahişti să participe la concursuri prin corespondenţă. După cum se ştie, dezvoltarea talentului şahist la Alehin şi Keres este legată de jocul prin corespondenţă pe care ei au început să–l practice de la vârsta de 12–13 ani. (...)

G.I. Levenfiş

CAPITOLUL I

TABLA ŞI PIESELE DE ŞAH

„Să înveţi să joci şah este uşor, greu este să înveţi să joci bine." **(J. R. Capablanca)**
„Învăţarea jocului de şah trebuie să fie o educare a capacităţii de a gândi independent." **(Em. Lasker)**

Tabla de şah

O partidă de şah decurge, de obicei, între doi adversari (parteneri). Unul dintre adversari joacă cu piesele albe, iar celălalt cu piesele negre.

Adversarii pot fi persoane individuale, grupuri de persoane (partide prin consultaţie), sau computere (inteligenţă artificială).

Jocul se desfăşoară pe o tablă pătrată, care are pe fiecare latură câte opt pătrăţele. Deci, tabla de şah este împărţită în 64 de pătrăţele, care se numesc câmpuri (sau uneori puncte). Pentru a distinge mai bine graniţele câmpurilor, ele sunt colorate alternativ în culori deschise şi închise. Câmpurile de culoare deschisă se numesc albe, iar cele de culoare închisă – negre. Înainte de toate, un şahist începător trebuie să studieze bine tabla de şah.

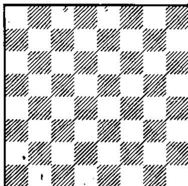
În timpul jocului, tabla de şah trebuie aşezată aşa cum se vede în diagrama 1. Specificăm că în diagrame, în poziţia iniţială, piesele albe se află întotdeauna în partea de jos, iar cele negre – în partea de sus. Fiecare jucător trebuie să aibă în colţul din dreapta sa un câmp alb.

Pentru înregistrarea partidelor şi poziţiilor lor există în jocul de şah notaţii speciale. În acest scop, este necesar, mai întâi, ca fiecare câmp să capete un nume.

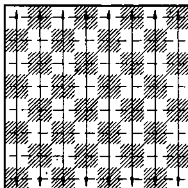
NC. – În cele ce urmează, vom folosi notaţiile uzuale din România.

Dacă prin fiecare din cele opt pătrăţele, care duc de la un adversar la altul, s-ar trage câte o linie, ar rezulta opt linii care sunt indicate în diagrama 2 prin

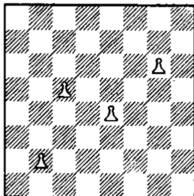
1



2



3



săgeţi. Aceste linii sunt însemnate cu câte o literă din alfabetul latin: a, b, c, d, e, f, g, h. Linia de la extremitatea stângă a jucătorului care are piesele albe sau linia de la extremitatea dreaptă a celui care joacă cu piesele negre se numeşte coloana „a", următoarea „b" ş.a.m.d. Deoarece pe o diagramă de şah liniile merg de sus în jos, ele se numesc **coloane sau verticale.**

Perpendicular pe liniile verticale se trag opt linii paralele orizontale, care sunt indicate în diagrama 2 prin linii întrerupte. Acestea se numesc **linii** sau **orizontale** şi se numerotează de la 1 la 8. Rândul din faţa partenerului care joacă cu piesele albe este denumit linia întâi; urmează apoi a doua ş.a.m.d. Prima linie din faţa partenerului care joacă cu piesele negre va fi deci linia a opta, următoarea – a şaptea ş.a.m.d.

Fiecare câmp al tablei de şah se notează cu o literă a coloanei verticale şi cu o cifră a liniei orizontale. Indicaţi numele câmpului pe care se află pionii din diagrama 3.

Prin urmare, câmpurile din colţurile tablei de şah, la cel care joacă cu piesele albe, se notează a1 şi h1, iar la cel care joacă cu piesele negre a8 şi h8. În afară de coloane şi linii, se pot duce prin câmpurile de aceeaşi culoare linii care se numesc **diagonale.** De exemplu, prin câmpul b4 trec două diagonale: a3–b4–c5–d6–e7–f8 şi e1–d2–c3–b4–a5. Prescurtat, aceste diagonale se notează astfel: a3–f8 şi e1–a5. Prin câmpul d7 trec diagonalele a4–e8 şi h3–c8, iar prin câmpul a8 numai o singură diagonală: h1–a8. **Tabla de şah trebuie cunoscută la perfecţie, chiar fără să fie văzută.**

EXERCIŢII

1. Puneţi tabla de şah ca şi cum aţi juca cu piesele albe. Găsiţi pe tablă câmpurile d4, f7, c3, e5, g6, g4.
2. Găsiţi pe tablă, stând în partea jucătorului cu piese negre, câmpurile c6, h2, d3, a5, g2, f8.
3. Căutaţi să stabiliţi cu rapiditate orice câmp de pe tablă atât pentru jucătorul cu piese albe, cât şi pentru cel cu piese negre.
4. Fără să vă uitaţi pe tablă, numiţi culoarea câmpurilor c3, h5, d6, b4, f7, a2, e7, g3.
5. Fără să priviţi tabla, numiţi toate câmpurile care compun diagonala h2–b8 sau diagonala d1–h5.
6. Fără să priviţi tabla, numiţi diagonalele care trec prin câmpul d5 şi indicaţi câmpurile din care se compun.

Piesele de şah

Pentru simplificarea expunerii, pe viitor vom denumi, prin **„alb"** şi **„negru"**, atât piesele albe şi negre cât şi pe cei care joacă cu ele (partenerii de joc).

Fiecare dintre cei doi adversari are câte opt figuri (un rege, o damă, două turnuri, doi nebuni, doi cai) şi opt pioni.

Mai departe vom utiliza următoarele prescurtări în denumirea pieselor: Rege–R, Damă–D, Turn–T, Nebun–N, Cal–C, Pion–p. În diagramă, piesele sunt reprezentate ca în tabelul de pe pagina următoare.

Poziţia iniţială a pieselor pe o tablă de şah este arătată în diagrama 4.

Şahiştii începători greşesc deseori în aşezarea regelui şi a damei. Ţineţi minte că dama trebuie aşezată pe un câmp de culoarea sa, adică dacă este de culoare albă – pe un câmp alb, iar dacă este de

Denumirea piesei	Reprezentarea în diagramă	
	alb	negru
Rege	♔	♚
Damă	♕	♛
Turn	♖	♜
Nebun	♗	♝
Cal	♘	♞
Pion	♙	♟

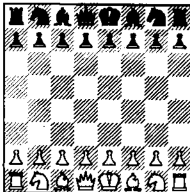
culoare neagră – pe un câmp negru.

Astfel, amplasarea pieselor negre pe tablă nu este întrutotul simetrică faţă de cele albe, ci doar reprezintă o imagine oglindită.

EXERCIŢII

7. Numiţi câmpurile pe care stau în poziţia iniţială caii albi, nebunii negri, dama albă, regele negru. Repetaţi acest exerciţiu privind tabla din partea pieselor negre.

4



8. Fără să vă uitaţi pe tablă, numiţi dispoziţia figurilor albe şi negre la începutul jocului.

9. Jucaţi cu piesele negre. Numiţi câmpul din linia a cincea, aflat pe coloana a patra, numărând din stânga dvs.

10. Fără să vă uitaţi pe tablă, numiţi câmpul unde se încrucişează diagonalele e1–h4 şi g1–a7, h3–c8 şi a2–g8.

11. Numiţi câmpul unde se întretaie orizontala a4–h4 cu diagonala h1–a8.

Mutările figurilor şi pionilor. Luarea pieselor

Partida de şah constă dintr–o serie de mutări. Întâi mută albul, apoi negrul, apoi urmează din nou o mutare a albului, apoi cea a negrului ş.a.m.d. până la terminarea partidei. Mutarea constă în deplasarea propriei figuri sau a unui pion de pe un câmp pe altul.

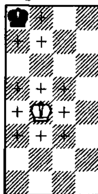
Să studiem la început cum se mută regele.

Regele poate fi mutat pe orice câmp vecin lui, pe orice orizontală, coloană sau diagonală, deci se deplasează numai cu un singur câmp. În diagramele 5 şi 6, câmpurile pe care poate fi mutat regele sunt însemnate cu o cruce.

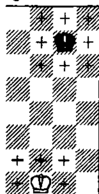
Când regele se află pe câmpul b4 (Diagr.5) sau pe câmpul g7 (Diagr.6), el poate să aleagă una dintre cele opt mutări posibile însemnate prin cruci.

Dacă regele se află pe câmpul f1 (Diagr.6), poate muta pe cele cinci

5



6

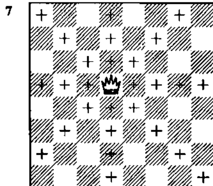


câmpuri învecinate, iar dacă regele se află în colţ la a8 (Diagr.5) atunci are numai trei alegeri posibile.

După cum se vede, la marginea tablei mobilitatea regelui scade simţitor. Cu cât este mai puţin mobil un rege, cu atât mai repede el poate fi făcut mat. Explicaţii mai amănunţite sunt date în capitolul următor.

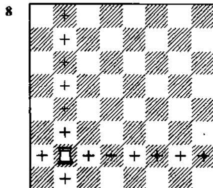
Dama poate fi mutată în linie orizontală, verticală sau diagonală pe orice câmp de pe tablă.

7



În diagrama 7 sunt însemnate prin cruci toate câmpurile pe care poate fi mutată o damă aşezată pe d5 (în total 27 de mutări). Atunci când dama se află la marginea tablei sau într–un colţ, ea poate fi mutată pe 21 de câmpuri. Dama este figura cu cea mai mare mobilitate şi din această cauză este cea mai puternică.

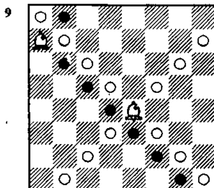
8



Turnul se mută numai pe orizontală şi verticală (Diagr.8). Observaţi că, indiferent unde se află pe tablă, turnul are la dispoziţie spre a muta, totdeauna, 14 câmpuri.

Nebunul se deplasează numai pe diagonală (Diagr.9). Câmpurile pe care pot

9

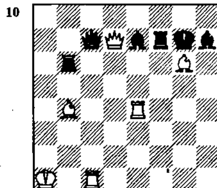


fi mutaţi nebunii sunt însemnate pe diagramă prin cerculeţe pentru nebunul aflat pe câmpul e4 şi prin puncte negre pentru nebunul aflat pe câmpul a7.

Unul dintre cei doi nebuni pe care–i are fiecare din adversari poate fi mutat numai pe un câmp alb, iar celălalt numai pe un câmp negru. De aceea primul se numeşte nebun de câmpuri albe, iar cel de–al doilea, nebun de câmpuri negre.

Dacă în drumul mutării regelui, damei, turnului sau nebunului se află o piesă de aceeaşi culoare cu ele, figurile

10



nu pot sări peste acea piesă. Dacă însă, în drumul lor, se află o piesă de altă culoare, ea poate fi luată.

Luarea constă în îndepărtarea de pe tabla de joc a figurii sau pionului adversarului, piesa care execută capturarea ocupându-i locul.

În poziţia din diagrama 10, să studiem toate mutările. Regele alb are trei mutări: pe câmpurile a2, b1 şi b2. Regele negru poate fi mutat pe câmpurile f6, f8, g8, h6, h8 şi de asemenea poate lua nebunul de pe câmpul g6.

Dama albă are în total 18 mutări, inclusiv posibilitatea de a lua pe câmpurile c7 şi e7. Dama neagră are 17 mutări, inclusiv posibilitatea de a lua pe c1 şi d7.

Turnul de pe câmpul c1 are 12 mutări; el poate lua la c7. Turnul din e4 are 11 mutări, inclusiv luarea pe e7. Turnul din b6 are 10 mutări şi poate să ia la b4 sau g6, iar turnul din f7 are 7 mutări.

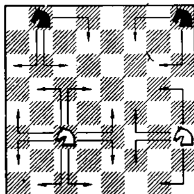
Nebunul de pe câmpul b4 are 8 mutări; el poate lua la e7.

Nebunul din g6 are 4 mutări, putând lua la f7 şi h7. Nebunul din e7 are 8 mutări, printre care şi posibilitatea de a lua la b4. Nebunul din h7 are numai 2 mutări, printre care poate lua la g6.

Calul mută cu totul altfel decât celelalte piese : execută o săritură, mutarea lui amintind de litera „L".

În diagrama 11, calul care se află pe câmpul c3 poate fi mutat pe opt câmpuri indicate prin săgeţi şi anume:

11

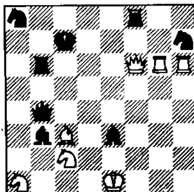


a2,a4,b1,b5,d1,d5,e2,e4. Calul din h3 are numai patru mutări: pe f2,f4,g1,g5. Calul din b8 are trei mutări: pe a6, c6 şi d7. Calul din h8 are numai două mutări: pe f7 şi g6.

Deci, mobilitatea calului care se află la marginea tablei se micşorează mult. Calul care se află pe un câmp negru se mută totdeauna numai pe un câmp alb şi invers.

Dacă pe câmpul unde poate fi mutat un cal se află o piesă aparţinând adversarului, calul poate să o ia şi să ocupe locul pe care îl ocupă piesa luată. Dacă în drumul calului se află piese de aceeaşi culoare sau de culoarea adversarului, el poate să le sară.

12

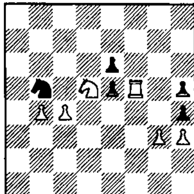


În poziţia din diagrama 12, calul care se află pe c2 poate lua fie dama de pe b4 (sărind peste nebuni) fie nebunul de pe e3. El poate fi mutat pe a3 sau d4, dar nu poate fi mutat pe a1 sau pe e1 deoarece aceste câmpuri sunt ocupate de piese de aceeaşi culoare. Calul din h7 poate lua dama din f6 sau poate fi mutat pe g5, sărind peste turnuri, dar nu poate fi mutat pe câmpul f8, ocupat de turnul de aceeaşi culoare. Calul din a8 nu poate face nici o mişcare.

Pionii se mută numai înainte, cu câte un câmp pe coloană, în direcţia adversarului. Prin aceasta, pionii se deosebesc de figuri, care pot fi mutate în toate direcţiile. Pionii bat (iau) numai în diagonală un singur câmp, atât în dreapta cât

şi în stânga, şi numai în direcţia adversarului.

13



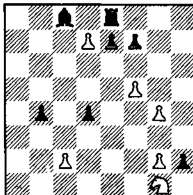
În diagrama 13, pionul b4 nu are mutări deoarece este blocat de calul negru. Pionul c4 poate fi mutat pe câmpul c5 sau poate lua calul negru din b5. Pionul e6 nu poate fi mutat deoarece îl împiedică propriul pion din e5, dar poate lua la d5 şi f5. Pionii h5 şi h4 nu pot fi mutaţi, însă pionul h4 poate lua pionul alb din g3. La rândul său, pionul alb din g3 poate lua la h4 sau poate muta la g4. Pionul negru e5 poate muta la e4.

În afară de cele de mai sus, este necesar să fie reţinute următoarele reguli cu privire la mutarea pionilor:

1. Pionul din poziţia iniţială (adică atunci când pionul alb se află pe linia a doua, iar cel negru pe linia a şaptea) poate fi mutat la prima mutare, după dorinţa jucătorului, cu două câmpuri înainte (mutare dublă). În diagrama 14, pionul din c2 poate fi mutat şi pe câmpul c4, pionul e7 pe câmpul e6 sau e5. Pionul din g2 nu poate fi mutat cu două câmpuri deoarece pe câmpul g4 se află un pion de aceeaşi culoare, iar pionul din f7 nu poate fi mutat pe câmpul f5 întrucât pe acest câmp se află un pion advers.

2. Dacă din poziţia iniţială pionul este mutat peste două câmpuri şi se află alături pe orizontală de un pion advers, atunci el poate fi luat „în trecere" (en passant), deoarece a trecut de câmpul care se află sub bătaia acestui pion. Dacă

14



în diagrama 14 pionul alb din c2 va muta la c4, atunci el poate fi luat „în trecere" de către unul din pionii negri de la b4 sau d4, care se plasează pe câmpul c3, adică ia pionul alb ca şi cum acesta nu ar fi mutat două câmpuri, ci un singur câmp. Dacă pionul negru din e7 va muta la e5, atunci albul poate să-l ia în trecere, cu pionul din f5, aşezându-l pe câmpul e6.

Regula luării în trecere poate fi aplicată numai ca răspuns imediat la mutarea peste două câmpuri a pionului. La următoarea mutare, acest drept se pierde.

3. Pionul ajuns pe ultima linie (adică cel alb pe linia a opta, iar cel negru pe prima) poate fi transformat într-o figură de aceeaşi culoare, adică în damă, turn, nebun sau cal, în funcţie de necesităţile poziţiei. În diagrama 14, pionul negru din h2 poate fi mutat pe câmpul h1 sau poate lua figura din g1; în ambele cazuri el se transformă într-o figură neagră. La fel, pionul alb din d7 poate lua figura din c8 sau e8 sau poate fi mutat pe câmpul d8. În toate cazurile, el se transformă într-o figură albă.

Alegerea figurilor la transformarea pionilor depinde exclusiv de voinţa jucătorului şi nu de prezenţa figurilor pe tabla de joc. De aceea, pe tablă pot exista simultan, în mod teoretic, nouă dame albe sau zece turnuri negre etc.

Întrucât cea mai puternică figură este

dama, în majoritatea cazurilor pionul se transformă în damă. Trebuie spus, între altele, că pionii sunt denumiţi uneori după figurile în faţa cărora stau în poziţia iniţială. În consecinţă, pionii de pe câmpul „d" se numesc pionii damei, pionii de pe câmpul „e" – pionii regelui, pionii de pe câmpurile „a" şi „h" – pionii turnurilor (sau pioni marginali), cei de pe câmpurile „b" şi „g" – pionii cailor, iar cei de pe câmpurile „c" şi „f" – pionii nebunilor.

EXERCIŢII

12. Indicaţi cel mai mic număr de mutări necesare unui pion, pentru ca din poziţia iniţială să se transforme în damă.

13. Aranjaţi pe tablă o asemenea poziţie încât pionul alb d2 să poată alege o mutare din patru posibile.

14. Câte mutări vor fi necesare ca turnul din b1 să ajungă pe câmpul h7 ?

15. În câte mutări calul din c3 poate ajunge pe câmpurile c4, d4, c6 sau e5 ? Găsiţi toate mutările calului, întâi pe tablă, apoi în minte fără să mutaţi calul şi, în sfârşit, încercaţi, fără a vă uita pe tablă, să vă imaginaţi calul pe câmpul c3 şi câmpurile pe care poate muta înainte de a ajunge pe câmpurile c4, d4, c6, sau e5. Fără să vă uitaţi pe tablă notaţi toate câmpurile intermediare, verificând apoi exactitatea celor notate.

16. Câte mutări poate face calul aflat la a1 pentru ca să ajungă pe câmpul b2 ?

17. Fără să vă uitaţi pe tablă , număraţi câte mutări sunt necesare pentru ca un nebun, aflat pe câmpul a1,să ajungă pe câmpul h2; apoi pe câmpul h6.

18. Calculaţi, fără a privi tabla, câte mutări pot fi făcute de alb sau de negru din poziţia iniţială, bineînţeles numai mutări de cai şi de pioni şi amintiţi–vă de posibilitatea pionului de a muta peste două câmpuri.

19. Arătaţi calea cea mai scurtă pe care o poate parcurge calul aflat pe câmpul h1 ca să ajungă pe câmpul a8.

20. Poate oare pionul turnului „a" să ajungă pe coloana „e" şi prin ce mijloace ?

21. Este oare posibil să se creeze o astfel de poziţie, într–o partidă, încât pionii albi să se afle pe câmpurile g2, h2 şi h3 ?

22. Definiţi, fără a privi tabla, unde are mai multă mobilitate dama şi nebunul, în centrul tablei sau în colţ.

Atragem atenţia cititorilor că o reprezentare clară a fiecărui câmp de pe tabla de joc este necesară şi constituie o premiză obligatorie pentru asimilarea cu succes a materialului din următoarele pagini ale manualului.

Prelucraţi temeinic exerciţiile date mai sus şi treceţi apoi la studierea materialului următor, numai după ce sunteţi convinşi că vă puteţi imagina la perfecţie tabla de şah.

CAPITOLUL II

REGULILE JOCULUI

„Jocul de şah este o luptă între două tabere şi deci aici se pot aplica toate legile generale care sunt caracteristice pentru confruntarea loială dintre doi adversari." **(M. Euwe)**
„Eu sunt profund convins că în şah, deşi el rămâne un joc, nu este nimic întâmplător."
(T. Petrosian)

Şah. Mat. Pat. Şah etern

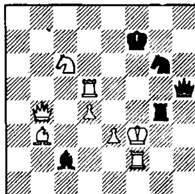
După ce am învăţat cum se mută piesele şi care sunt regulile de luare a figurilor şi pionilor, putem trece la jocul propriu-zis.

Lupta în jocul de şah constă, de fapt, în atacuri şi apărări. Să presupunem că, din poziţia iniţială, albul face prima mişcare, mutând pionul din faţa regelui cu două câmpuri, iar negrul răspunde cu o mutare simetrică. Deci pionul alb se află pe câmpul e4 iar cel negru pe câmpul e5. A doua mişcare albul o face mutând calul din g1 la f3. El ameninţă să ia la mutarea următoare pionul e5 cu calul, deci albul a atacat pionul. Pionul negru e5 nu poate pleca de sub ameninţarea calului, fiind blocat de pionul advers. Din această cauză negrul apără acest pion mutând calul din b8 la c6. Acum, dacă calul f3 va lua pionul din e5, ca răspuns, negrul va lua calul alb.

Scopul principal în jocul de şah este de a face mat regele advers. Deci, regii sunt principalele figuri de pe tabla de joc. Dacă în timpul partidei una din părţi pierde dama sau turnurile, nebunii, caii, partida poate continua. Pierderea regelui, însă, înseamnă şi pierderea partidei. Atacarea regelui, cu alte cuvinte ameninţarea de a fi luat la următoarea mutare, se numeşte **„şah"**.

Atunci când se atacă regele advers, se obişnuieşte, cu toate că nu este obligatoriu, să se prevină partenerul prin cuvântul „şah". Jucătorul are dreptul de a lăsa sau expune loviturii adversarului orice piesă în afară de rege. Mutarea care expune întâmplător regele atacurilor adversarului este considerată nevalabilă şi trebuie înlocuită cu alta.

15



În poziţia din diagrama 15, regele alb nu poate efectua decât o singură mutare: la e2. Regele negru are la dispoziţia sa cinci câmpuri. Dacă la mutare este albul, atunci el poate să dea şah regelui negru, având pentru aceasta mai multe posibilităţi: prin mutările damei pe câmpurile b7, e7 sau f8; prin mutările calului la d8 sau e5. Efectuând orice mutare cu turnul d5, de exemplu luarea damei negre din h5, se deschide atacul nebunului

asupra regelui negru. Un astfel de **şah** se numeşte **prin descoperire**, deoarece nu piesa mutată ameninţă regele advers, ci aceea care era în spatele ei. De asemenea, şah prin descoperire se mai poate da mutând regele alb pe câmpul e2. După mutarea turnului din d5 pe câmpul f5 sau d7, regele negru se află sub ameninţarea simultană a două piese albe: turnul şi nebunul. Un astfel de **şah** se numeşte **dublu.**

Negrul la mutare , poate ataca regele alb în felul următor: cu dama pe câmpurile h1, h3, f5, sau luarea turnului din d5; cu nebunul pe câmpurile d1 şi e4; cu calul pe e5 şi h4. Prin orice mutare a turnului negru din g4 rezultă un şah prin descoperire, iar după mutările turnului pe câmpurile f4 şi g3 rezultă un şah dublu.

Ce **mijloace de apărare** există **împotriva şahului ?**

În primul rând, **mutarea regelui pe un alt câmp.** De exemplu, pentru a para şahul prin descoperire efectuat prin mutarea regelui alb pe câmpul e2, regele negru poate fi mutat pe unul din câmpurile g7, g8, e6 sau e8.

A doua posibilitate este de **a lua figura care dă şahul.** Dacă albul dă şah cu calul pe câmpul e5, atunci acesta poate fi luat cu dama sau calul negru. În ultimul caz negrul dă la rândul său şah regelui alb. Dacă albul dă şah cu dama pe câmpul f8, atunci aceasta poate fi luată de către regele sau calul negru din g6. Nebunul negru din c2 mutând la d1 şi dând şah poate fi luat de către nebunul alb din b3, iar dacă negrul dă şah prin descoperire prin mutarea turnului la g1 atunci albul poate lua dama neagră cu turnul din d5, dând în acelaşi timp şah prin descoperire cu nebunul.

Al treilea mijloc de apărare împotriva şahului este acela de **a plasa între rege şi piesa adversă** care-l atacă **o piesă proprie, care să-l protejeze.** De exemplu, pentru a para şahul dat de dama albă pe câmpul b7, negrul poate muta calul la e7, iar albul poate para şahul dat de nebunul de pe d1 (dacă nu vrea să-l ia cu propriul său nebun din b3) prin mutarea turnului pe câmpul e2.

În cazul când albul dă şah cu turnul pe f5, atunci atât nebunul b3 cât şi turnul pot fi luaţi pe rând de piesele negre, însă înlăturarea ambelor figuri dintr-o singură mutare este imposibilă şi de aceea regele negru trebuie mutat pe unul din câmpurile g7 sau e8. Mutând turnul pe câmpul f4, negrul dă şah dublu, obligând regele alb să mute pe unul din câmpurile g2 sau g3. Dacă negrul dă şah dublu prin mutarea turnului la g3, atunci albul ia cu regele acest turn, dând în acelaşi timp şah prin descoperire.

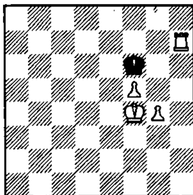
Sunt însă situaţii când niciuna din posibilităţile de apărare analizate nu poate fi realizată. Să presupunem că, în poziţia din diagrama 15, negrul va muta turnul pe câmpul g5. Prin aceasta, el dă şah prin descoperire cu dama, apărând-o în acelaşi timp de ameninţarea turnului alb din d5. Oriunde ar fi mutat regele alb, el se va afla sub ameninţarea figurilor negre. Albul nu mai are posibilitatea de a pune o piesă în faţa regelui pentru a-l apăra. Un astfel de şah, după care este inevitabilă luarea regelui la mutarea următoare, se numeşte **mat.** Acela care a dat mat este considerat câştigătorul partidei.

Să analizăm cu atenţie poziţia de mat după mutarea turnului negru pe câmpul g5. După cum s-a vorbit în capitolul precedent, regele care se află pe oricare din pătratele ce nu sunt la marginea tablei are la dispoziţie opt câmpuri. Pentru a face mat regele advers, este necesar ca toate aceste câmpuri, împreună cu acel pe care se află regele, să fie controlate de piesele adverse.

În diagrama 15, după mutarea turnului negru pe câmpul g5, acesta ţine sub control două din câmpurile pe care poate fi mutat regele: g2 şi g3; calul din g6 controlează câmpul f4, nebunul din c2 – câmpul e4, iar dama din h5 controlează câmpurile f3, e2 şi g4. În total patru figuri atacă şapte câmpuri, ceea ce ar fi insuficient pentru mat dacă pe câmpurile f2 şi e3, unde ar putea fugi regele, nu

s–ar găsi piesele albe (turnul f2 şi pionul e3). Deci, regele alb nu mai are nici un refugiu şi este făcut mat. Dăm acum câteva poziţii, în care una din părţi poate să dea mat într–o singură mutare.

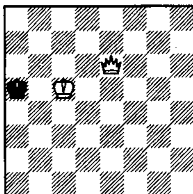
16



Albul dă mat într–o mutare

În diagrama 16, regii f4 şi f6 îşi împiedică reciproc accesul pe câmpurile e5 şi g5.

17

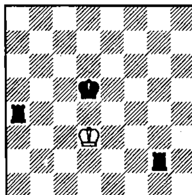


Albul dă mat într–o mutare

În diagrama 17, regii c5 şi a5 îşi împiedică reciproc accesul pe câmpurile b4, b5, b6.

În diagrama 18, regii d3 şi d5 îşi iau reciproc câmpurile c4, d4 şi e4. Această situaţie, în care regii stau unul în faţa celuilalt la o distanţă de un câmp, pe orizontală sau coloană se numeşte **opoziţie**. Un rege nu poate ocupa mai mult de trei

18

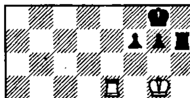


Negrul dă mat într–o mutare

câmpuri regelui advers.

Opoziţia regilor joacă un rol important în teoria şahului şi nu o dată o vom întâlni în paginile următoare.

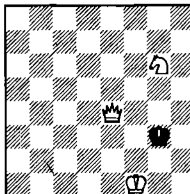
19



Albul dă mat într–o mutare

În diagrama 19, regele negru este situat la marginea tablei, mobilitatea lui fiind mărginită la cinci câmpuri. Piesele

20



Albul dă mat într–o mutare

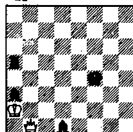
negre ocupă trei câmpuri şi rămân libere numai câmpurile f8 şi h8. În afară de aceasta, trebuie atacat şi cel de al şaselea câmp – g8. Toate acestea se realizează mutând turnul de la e5 la e8. Turnul ameninţă simultan câmpurile f8, g8 şi h8 şi deci dă mat. Despre câmpurile f7, g7 şi h7, care sunt ocupate de piesele proprii şi deci nu sunt accesibile regelui, se spune că sunt blocate. Exemple asemănătoare de blocaj sunt date în diagrama 15.

În diagrama 20, mutarea cu dama la g2, care duce la mat, este posibilă deoarece dama este apărată de rege. Dama ameninţă şase câmpuri şi atacă câmpul g3, iar calul alb controlează câmpurile f4 şi h4.

EXERCIŢII

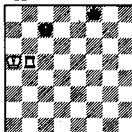
23. Schimbaţi poziţia de mat din diagrama 20 astfel încât câmpurile f4 şi h4 să fie controlate de un nebun alb sau blocate de piese negre.

21



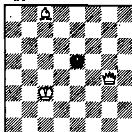
24. Negrul dă mat într-o mutare (Diagrama 21).

22



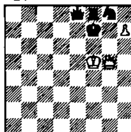
25. Negrul dă mat într-o mutare (Diagrama 22).

23



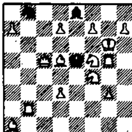
26. Albul dă mat într-o mutare (Diagrama 23).

24



27. Albul dă mat într-o mutare (Diagrama 24).

25

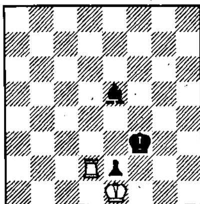


28. În câte feluri poate albul să dea mat într-o mutare în diagrama 25?

Să ne întoarcem la diagrama 16. În locul mutării cu pionul la g5, mutare care duce la mat, albul putea să mute turnul la a7 sau b7. Cum poate să răspundă negrul? Indiferent de mutarea pe care o face regele negru, acesta ajunge în bătaia regelui alb, a turnului sau a pionului. Diferenţa dintre mutarea cu pionul la g5 şi cea a turnului la a7 constă în aceea că mutarea cu pionul permite atacarea regelui negru cu şah, în timp ce, după mutarea turnului la a7, regele negru nu se află în şah.

Să analizăm acum poziţia din diagrama 26. La mutare este negrul. E clar că negrul poate să dea mat cu nebunul pe

26



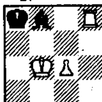
câmpul g3. Ce se va întâmpla însă dacă negrul nu va muta nebunul la g3 ci la c3? Regele alb nu mai are nici o mutare, iar turnul nu poate fi mutat deoarece ar lăsa regele în şah. În acest caz se spune că turnul este legat de nebun şi albul nu mai poate face nici o mutare.

Astfel, la mutarea nebunului la g3 regele alb se află sub atacul direct al acestuia, adică în şah şi nu mai poate fi salvat, deci este făcut mat. După mutarea nebunului la c3, orice mutare a albului ar expune regele, însă regele însuşi nu este în poziţie de şah.

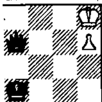
O astfel de situaţie se numeşte **pat**. În cazul când jocul se termină cu pat, partida nu este câştigată de niciunul din parteneri. De aici rezultă că, atât mutarea turnului la a7 în diagrama 16, cât şi mutarea nebunului la c3 în diagrama 26 au fost greşite. În ambele cazuri, albul a scăpat câştigul. Dăm mai jos câteva exemple de poziţii de pat.

Diagrama 27 prezintă o poziţie în care, negrul fiind la mutare, este pat. Dacă

27



28

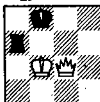


albul este la mutare, atunci, pentru a evita patul, el trebuie să părăsească linia a opta cu turnul sau să mute regele la a5, b5 sau c5 (la a6 survine din nou poziţia de pat); de asemenea ar fi pat şi dacă albul ar muta pionul c6 la c7.

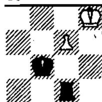
În poziţia din diagrama 28, negrul dă mat cu dama la f8. Dacă însă va muta dama pe câmpul f7 sau la g5, atunci albul ajunge în poziţie de pat, deci este remiză.

În diagrama 29, negrul evită înfrângerea mutând turnul la a6 şi dând şah. Dacă regele alb ia turnul negru atunci este pat, iar dacă se retrage, turnul ia dama.

29



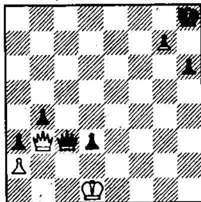
30



Negrul câştigă, în diagrama 30, prin mutarea regelui pe câmpul f7. Dacă însă, negrul va lua pionul g7 cu turnul, atunci albul este pat, iar după şahul dat la h5 de către turnul negru şi retragerea regelui alb la g8, prin mutarea propriului rege la e7, albul va fi tot pat.

După cum ne-a arătat exemplul din diagrama 29, uneori patul este singura ieşire, singura posibilitate de a salva o

31



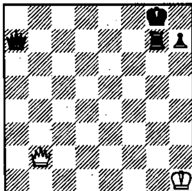
Albul forţează patul

partidă pierdută.

În poziţiile din diagramele 31 şi 32, avantajul material este de partea negrului. Cu toate acestea, în ambele cazuri albul poate salva partida, prin forţarea patului. Rezolvaţi singuri aceste probleme.

Dacă în diagramele 31 şi 32 s–ar adăuga câte un pion alb, de exemplu pe câmpul h4, atunci albul nu mai poate forţa patul şi în consecinţă va pierde.

32



Albul face pat sau câştigă dama

Este avantajos ca partida să se termine cu pat numai pentru acela dintre adversari care are o poziţie slabă.

Iată încă un exemplu de acelaşi fel.

33

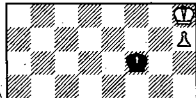
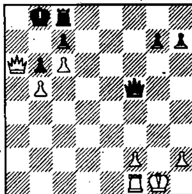


Diagrama 33 ne prezintă o poziţie în care albul ameninţă să mute regele la g8 şi să transforme pionul h7 în damă. Pentru a evita această posibilitate, negrul mută regele pe câmpul f7. Albul este făcut pat şi deci partida se termină remiză.

Dar partea mai slabă se poate salva şi pe altă cale.

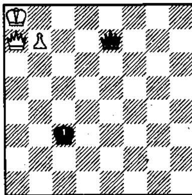
În poziţia din diagrama 34, este arătată o altă posibilitate prin care, adesea, se poate salva o partidă slabă. Albul

34



ameninţă mat cu dama la b7. O apărare directă pentru a evita matul nu există, însă negrul are la dispoziţie o manevră salvatoare cu dama. El dă şah pe câmpul g4 şi albul mută regele la h1. Urmează un nou şah cu dama pe câmpul f3, iar albul mută regele la g1. Urmează iarăşi un şah pe câmpul g4 ş.a.m.d. Negrul dă **şah etern** şi partida se declară remiză. Dacă negrul nu ar fi dat şah la mutarea a doua pe câmpul f3 ci pe câmpul e4, atunci albul s–ar fi apărat, împingând pionul f2 la f3 şi ar fi câştigat partida, deoarece în afara luării pionului f3 care duce la pierderea damei, negrul nu mai are nici o posibilitate de a mai da şah etern.

35



În poziţia din diagrama 35, albul a transformat pionul b7 într–o nouă damă (corect ar fi fost mai întâi să dea un şah

cu dama la a5), fapt care a permis negrului să obţină şah etern pe câmpurile e4, a4 şi e8.

36

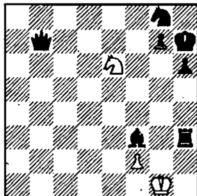


Diagrama 36 prezintă o poziţie în care albul evită matul, cu care era ameninţat de turnul din h3 şi dama din b7, prin mutările calului pe câmpurile f8 şi g6 cu şah etern, deoarece regele negru nu poate muta pe câmpurile g7, g8 şi h6 care sunt blocate de piesele negre.

EXERCIŢII

29. Albul are rege şi damă, iar negrul regele. Creaţi o poziţie de pat regelui negru. Faceţi acelaşi lucru înlocuind dama cu un pion sau un turn.

30. Creaţi pe tablă o poziţie în care un rege şi doi nebuni fac mat regele advers.

31. Se poate para şahul dat de un pion sau un cal prin interpunerea unei piese?

32. Creaţi o poziţie în care albul dă mat cu ajutorul şahului dublu.

33. Regele alb este pe h2, dama albă pe d7, pionii sunt pe f2, g2 şi h3; regele negru se află pe a8 şi dama neagră pe c1. Deşi albul are avantaj material, negrul poate obţine remiza pe două căi: şah etern sau forţând patul. Cum?

34. Regele alb se află pe câmpul a8, pionii albi la d5, e6 şi f7; regele negru pe a6, nebunul negru pe c5. Negrul poate salva partida făcând pat regele alb. Cum?

35. Se dă următoarea poziţie–Alb: Rd3, Dh7, Nd7; Negru: Rf4. Albul începe şi dă mat în două mutări.

36. Iată şi poziţia–Alb: Rc5; Negru: Rc3, Db8, Cd8. Negrul începe jocul şi dă mat în două mutări.

37. O altă poziţie–Alb: Rc6, Te4, Tg2, p.f6; Negru: Rf8, Ch5, p.f7. Albul la mutare face mat în două mutări.

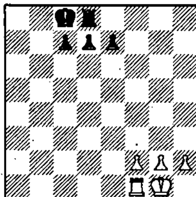
38. Încă o poziţie–Alb: Rc4, Tg2, Ng4; Negru: Rg8, Te7, p.h7. Albul mută şi dă mat în două mutări.

Rocada

Am arătat că în şah mutarea constă din deplasarea de pe un câmp pe altul a unei figuri sau a unui singur pion. Totuşi, o singură dată în cadrul unei partide, jucătorul are voie să mute simultan regele şi turnul. O asemenea mutare se numeşte **rocadă** şi se execută în modul următor: regele se mută cu două câmpuri în direcţia turnului, iar acesta se aşează alături de rege, sărind peste el.

În diagrama 37, este arătată poziţia pe care o ocupă regii şi turnurile după rocadă. Rocada făcută de alb se numeşte rocada mică, iar cea făcută de negru – rocada mare, deoarece, la aceasta din urmă, turnul a făcut un drum mai lung.

37



Rocada nu este permisă dacă:

a) regele sau turnul care participă la rocadă au fost mutaţi în timpul partidei;

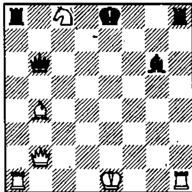
b) regele se află în şah;

c) regele va fi în şah după rocadă;

d) între rege şi turnul care participă la rocadă există o piesă proprie sau adversă;

e) regele (dar nu şi turnul) trece peste un câmp care se află sub controlul unei piese adverse.

38

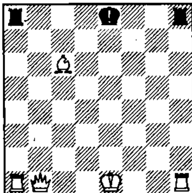


În poziţia din diagrama 38, negrul nu poate face rocada mare, deoarece între el şi turnul negru se află o piesă albă (un cal). Nici rocadă mică nu poate să o facă, întrucât regele trece peste câmpul f8, care se află sub controlul nebunului alb din b4.

Albul nu poate face rocada mică deoarece câmpul g1, unde va trebui să stea regele, este controlat de dama neagră din b6, însă poate să facă rocada mare. Faptul că turnul din a1 se va expune ameninţării turnului negru şi trece peste câmpul b1, ameninţat de nebunul din g6, nu împiedică efectuarea rocadei. Bineînţeles că rocada albului este permisă numai în cazul în care albul nu a mutat înainte nici regele şi nici turnul din a1.

În diagrama 39, negrul nu poate face nici una din rocade, deoarece regele este în şah. Albul nu poate face rocada mare, deoarece este împiedicat de propria damă, însă poate face rocada mică.

39



În afara regulilor indicate mai sus, mai sunt şi altele. Respectarea acestora este obligatorie în campionate sau turnee şi din această cauză recomandăm şahiştilor începători să le respecte chiar de la începutul studierii jocului de şah.

1. Atingerea unei piese proprii duce la obligativitatea mutării acesteia.

2. Atingerea unei piese adverse obligă la luarea acesteia.

3. Mutarea este considerată ca făcută atunci când piesa este pusă pe un câmp nou şi s-a ridicat mâna de pe ea.

4. Atingerea unei piese proprii, cu care nu se poate face nici o mutare, sau atingerea unei piese adverse, care nu poate fi luată, nu aduce după sine nici o urmare.

5. Dacă rocada a fost executată încălcându-se regulile, atunci regele şi turnul sunt aşezaţi pe locurile iniţiale şi se mută regele. Dacă mutarea acestuia nu este posibilă, atunci greşeala rămâne fără urmări.

6. Dacă în timpul jocului sau după terminarea lui se constată că s-a comis o eroare ca aceea de a se aşeza greşit piesele în poziţia iniţială, sau regele care a fost atacat nu a fost acoperit de o piesă (sau nu a fost mutat din şah),atunci partida se rejoacă din momentul în care s-a comis greşeala.

7. Dacă unul dintre jucători trebuie să aranjeze o piesă proprie sau a adversarului, el este obligat să-l prevină spunând

cuvântul „aranjez" (în limbaj şahist se spune cuvântul „j'adoube"). În caz contrar, se aplică regulile de la punctele 1 şi 2.

8. Partida se consideră pierdută pentru acel jucător care a fost făcut mat sau a cedat. Dacă partida se joacă cu ceasul de şah, atunci depăşirea timpului de gândire fixat duce la pierderea ei.

9. Partida este considerată remiză în caz de pat, şah etern sau dacă ambele părţi au căzut de acord asupra rezultatului. Tot remiză se consideră partida şi dacă ambii jucători au rămas numai cu regii, sau dacă un jucător a rămas cu regele, iar celălalt cu regele şi un cal sau regele şi un nebun. În afară de aceasta, partida mai este declarată remiză şi atunci când poziţia se repetă de trei ori la mutare fiind acelaşi jucător. În sfârşit, dacă se stabileşte că în ultimele 50 de mutări nu a fost luată nici o piesă şi nu s-a mutat nici un pion, atunci la cererea unuia dintre jucători partida se consideră remiză.

NC.–Pentru anumite poziţii, stabilite prin regulament, în care 50 de mutări sunt insuficiente, pentru a se obţine decizia, se acordă 100 de mutări în acest scop.

10. La meciuri, culoarea pieselor din prima partidă se stabileşte prin tragere la sorţi. În partidele următoare jocul cu piesele albe sau negre alternează. Pentru stabilirea succesiunii jocurilor în campionate (cu ce adversar se va juca şi culoarea pieselor) există tabele speciale.

NC.–Pentru jucătorii care se dedică performanţei sportive este obligatorie cunoaşterea integrală a Regulamentului jocului de şah aprobat de Federaţia Internaţională de Şah (F.I.D.E.: Fédération Internationale des Échecs).

Notaţia în şah

Până acum am făcut cunoştinţă cu denumirea pieselor şi a câmpurilor. Pentru notarea poziţiilor se adaugă la denumirea prescurtată a pieselor câmpul pe care se află. De exemplu, dama care se află pe câmpul b7 va fi notată Db7. La început se notează poziţia regilor, apoi a damelor, a turnurilor, a nebunilor, a cailor si a pionilor. În locul cuvântului „pion" se foloseşte prescurtat „p". Figurile similare se notează în ordinea dispoziţiei lor pe linii, de la „a" la „h", iar când sunt dispuse pe coloane, în ordine de la 1 la 8. În notaţie se indică mai întâi poziţia pieselor albe, iar apoi a celor negre. Astfel, dispoziţia pieselor la începutul jocului, arătată în diagrama 4, va fi notată în modul următor :

– **Alb** : Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Nf1, Cb1, Cg1, p. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

– **Negru** : Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Cb8, Cg8, p. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

La notarea a două figuri similare, denumirea ei poate să nu se repete. De exemplu, în loc de Ta1, Th1 se notează Ta1, h1.

NC.–În prezenta lucrare, totuşi, nu am folosit acest mod de notaţie care poate creea confuzii.

Pentru notarea partidelor se mai folosesc următoarele semne:

Mutarea în notaţia partidei se ilustrează prin liniuţe, de exemplu: De1–e5 înseamnă că dama de pe câmpul e1 a fost mutată pe câmpul e5. La mutarea pionilor, litera „p" se omite; deci f7–f5 va însemna că pionul de pe câmpul f7 a fost mutat pe câmpul f5. În cazul transformării pionului într–o figură, la notarea mutării se adaugă notarea prescurtată a figurii în care s–a transformat, de exemplu h2–h1D, înseamnă că pionul negru de pe câmpul h2 a fost mutat pe câmpul h1 şi s–a transformat în damă.

Luările se notează prin două puncte. De exemplu, Nc5:g1 arată că nebunul din c5 a luat piesa din g1, iar e4:d5 înseamnă că pionul e4 a luat pe câmpul d5 o figură sau un pion.

Semnul 0–0 reprezintă rocada mică iar 0–0–0 rocada mare.

Semnul + după mutare înseamnă şah. Semnul ≠ înseamnă mat. De exemplu Tc1:c7+ înseamnă că turnul din c1 a luat pe câmpul c7 şi a dat şah, iar c7:d8D≠ înseamnă că pionul alb din c7 a luat pe câmpul d8 transformându–se în damă, care a dat mat.

Problema din diagrama 24 se rezolvă prin mutarea h7–h8C≠. Aceasta arată că pionul din h7 a fost mutat pe câmpul h8, s–a transformat în cal şi a dat mat.

NC.–Decizia finală a partidei se notează astfel: 1–0 când a câştigat albul; 0–1 atunci când negrul a învins; 1/2–1/2 (sau 1/2) când este remiză.

Pentru comentarea unei partide sau a unei poziţii, se mai folosesc şi alte semne (a se vedea codul prescurtărilor şi simbolurilor de la pagina VIII), dintre care se dau în continuare trei exemple.

Mutările bune sunt însoţite în general de semnul exclamării, iar cele rele de semnul întrebării. Deci 3.Ra7–a8? Dh5–e8+! înseamnă că mutarea a treia a regelui alb pe câmpul a8 a fost slabă, iar mutarea negrului, şah cu dama pe e8, o mutare bună.

Şahul dublu pe care albul poate să–l dea în poziţia din diagrama 15, prin mutarea turnului la f5, se va nota astfel: Td5– f5++. (NC.–Dar în manual s–a folosit rar acest semn).

La meciuri şi în campionate (în partide oficiale), notarea partidelor este obligatorie (NC.–Evident fără semnele +,!,? etc., care nu sunt prevăzute de regulamente).

Recomandăm şahistului începător să înveţe chiar de la început să–şi noteze propriile partide, să le analizeze şi să găsească atât greşelile lui cât şi ale adversarului.

Foile pentru notarea partidelor trebuie pregătite din timp. Există fişe tipărite special în acest scop.

Iată cum se scrie o partidă în **notaţie completă**, pe o fişă:

Partida nr. ....
Concursul:(denumirea)......................
Locul:(localitatea)..........................
Data:.................Runda:...................
Alb:(nume, prenume) ....
Negru:(nume, prenume) ....

1. d2–d4	**d7–d5**
2. c2–c4	**d5:c4**
3. e2–e3	**b7–b5**
4. a2–a4	**c7–c6**
5. a4:b5	**c6:b5**
6. Dd1–f3	**Cb8–c6**
7. Df3:c6+, albul câştigă (1–0).	

Se foloseşte şi notaţia prescurtată când este desemnat numai câmpul unde a fost mutată piesa. Partida de mai sus, se poate scrie în **notaţie prescurtată** astfel: **1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.e3 b5 4.a4 c6 5.a:b5 c:b5 6.Df3 Cc6 7.D:c6+, 1–0.**

Există şi situaţii în care, pentru eliminarea unor posibile confuzii, trebuie făcute precizări suplimentare.

Astfel, dacă pe unul şi acelaşi câmp pot fi mutaţi ambii cai, sau ambele turnuri, atunci se arată coloana (iar dacă piesele sunt plasate pe aceeaşi coloană, atunci se notează linia) de unde a plecat piesa. De exemplu Cac4 înseamnă că pe câmpul c4 a fost mutat calul de pe coloana „a". T2:d4 arată că pe câmpul d4 a fost dus un turn care se afla înainte pe câmpul d2, iar Tfd8 arată că ultima mutare a fost Tf8–d8.

Uneori, luarea cu pionul poate fi scrisă numai prin indicarea coloanei de plecare şi a celei de sosire a pionului. Astfel, se poate scrie 5.ab, în loc de 5.a:b5.

Dar, dacă pe aceeaşi coloană se află doi pioni şi fiecare dintre ei poate lua pe coloana alăturată o piesă adversă, atunci este necesar să se noteze în întregime câmpul pe care se ia. De exemplu, mutarea d:e5 se mai poate scrie de5, dacă ne găsim în această situaţie.

Deci, partida fişată s–ar nota astfel: **1.d4 d5 2.c4 dc 3.e3 b5 4.a4 c6 5.ab cb 6.Df3 Cc6 7.Dc6, 1–0.**

NC. –În prezent, notaţia care pare a se impune, mai ales în publicaţiile de şah cu

difuzare internaţională, constă în desemnarea figurilor prin caractere identice cu cele din diagrame. O partidă în **notaţie modernă** se poate prezenta astfel (inclusiv comentariul) în formă prescurtată:

Polerio – Domenico
Roma, 1600

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.ed5 ♘d5? (5... ♘a5!) 6.♘f7 (6.d4!) 6... ♔f7 7.♕f3 ♔e6 8.♘c3 ♘e7 9.d4! c6 10.♗g5 h6 11.♗e7 ♗e7 12.0–0–0 ♖f8 13.♕e4 ♖f2 14.de5 ♗g5 15.♔b1 ♖d2? (15... ♔e7) 16.h4! ♖d1 17.♖d1 ♗h4 18.♘d5 cd5 19.♖d5 ♕g5 20.♖d6 ♔e7 21.♖g6! (21...♕h5 22.♖g7 ♔e8 23.♖g8 ♔d7 24.♕d5) 1–0.

Din lipsă de mijloace tehnice, în lucrarea de faţă nu s–a putut utiliza o astfel de notaţie, dar sperăm să o introducem cât mai curând în lucrările viitoare de şah din colecţia „Biblioteca Şahistului".

Pentru economie de spaţiu (şi de hârtie!), am fost de asemenea obligaţi să folosim notaţia prescurtată începând de la cap. V al cărţii, după ce cititorul s–a familiarizat cu noţiunile de bază ale şahului în primele patru capitole.

Pentru încheiere, precizăm că mai există şi alte notaţii posibile, dintre care arătăm mai jos cea utilizată în lucrările de teorie a şahului (enciclopedia deschiderilor, studiul finalurilor, pregătirea la adversar, şah artistic). Ea se foloseşte când trebuie comparate mai multe variante ale aceleiaşi linii de joc. Notaţia se face atunci sub formă de tabel în care fiecare coloană se referă la acelaşi număr de mutare şi fiecare orizontală cuprinde o anumită variantă. Mutările sunt scrise sub formă de fracţie, cele ale albului la numărător şi cele ale negrului la numitor. Fiecare variantă se încheie, în general, printr–o apreciere calitativă globală a poziţiei rezultate după ultima mutare (=; +/=; +–; etc.). Iată un extras din „Enciclopedia deschiderilor în şah":

	1	2	3	4	5	6	7	
1	*d4*/*d5*	*c4*/*dc4*	*Da4*/*Cc6*	*Cf3*/*a6*	*Dc4*/*Ne6*	*Dd3*/*Cb4*	*Dd1*/*Cf6*	=
2	–	–	*Cc3*/*e5*	*d5*/*c6*	*e4*/*Cf6*	*Ng5*/*Nb4*	*Nf6*/*Df6*	=
3	–	–	*e3*/*e5*	*Cc3*/*ed4*	*ed4*/*Cf6*	*Nc4*/*Ne7*	*Cf3*/*00*	=

Terminologia şahistă

În literatura şahistă se întâlnesc termeni speciali, dintre care menţionăm:

Dama şi turnurile se numesc **figuri grele**, iar nebunii şi caii **figuri uşoare**.

Dama, turnurile şi nebunii se numesc **figuri cu rază mare de acţiune**.

A câştiga **calitatea** înseamnă a câştiga un turn, dând în schimb un cal sau un nebun.

Partea tablei de şah ocupată de coloanele „a", „b" şi „c" se numeşte **flancul damei**, iar partea ocupată de coloanele „f", „g" şi „h" se numeşte **flancul regelui.**

Câmpurile d4, e4, e5, şi d5 formează **centrul.** În sensul larg al cuvântului prin centru se înţelege partea din tablă ocupată de coloanele „d" şi „e".

Dacă o mutare oarecare a jucătorului permite ca răspuns diferite continuări, aceste ramificaţii se numesc **variante.**

Un pion se numeşte **liber** atunci când drumul său spre transformare în damă nu este blocat de un pion al adversarului şi el nu se află în bătaia pionilor adverşi de pe coloanele alăturate.

Pionii „d" şi „e" se mai numesc **centrali**, „c" şi „f" se numesc **pionii nebunilor**, „b" şi „g" **pionii cailor**, iar pionii „a" şi „h" **pionii turnurilor.**

O partidă de şah are trei părţi: **deschiderea, jocul de mijloc şi finalul.**

EXERCIŢII

39. Notaţi, după exemplul dat în text, o partidă jucată în forma completă şi în cea prescurtată.

40. După terminarea notării partidei jucate, rejucaţi-o şi verificaţi corectitudinea notaţiei.

Despre unele principii ale jocului de şah

După ce a luat cunoştinţă de toate regulile jocului, şahistul debutant poate să înceapă să joace independent. Prin primele partide jucate se consolidează cunoaşterea tuturor regulilor de joc. Este necesar ca, o dată cu jucarea partidelor, să se facă înregistrarea lor după notaţia indicată mai sus.

Chiar de la primele mutări, în faţa începătorului se ridică o serie de probleme: cum să înceapă jocul? care figuri se dezvoltă la început şi care mai târziu? care este valoarea comparativă a figurilor? ş.a.m.d.

Toate aceste probleme vor fi analizate în acest capitol şi în cele următoare. Pentru orientare prealabilă, dăm mai jos câteva partide, comentate pentru începători.

Alb **Negru**

1.f2–f4 **...**

Această mutare este folosită rar deoarece nu este considerată ca fiind cea mai bună mutare de deschidere: nu deschide drumul pieselor albe, nu ajută la o dezvoltare rapidă şi, în afară de aceasta, descoperă într–o oarecare măsură poziţia regelui. În jocul de şah, înainte de toate, este necesar să fie mobilizate toate forţele în vederea luptei ce urmează. De obicei pentru aceasta sunt necesare 10–15 mutări care reprezintă deschiderea, adică începutul partidei.

1... **e7–e5**

O mutare bună. Negrul sacrifică un pion, însă acest sacrificiu este pe deplin compensat de alte avantaje: eliberarea drumului damei şi nebunului de câmpuri negre, dezvoltarea rapidă a pieselor. Un astfel de sacrificiu al unui pion sau chiar al unei figuri la începutul partidei se numeşte gambit. Era bună şi mutarea 1...d7–d5 care ar fi deschis drumul damei şi nebunului de câmpuri albe.

2.f4:e5 **...**

Fără să se gândească să–şi dezvolte piesele, albul ia pionul şi prin aceasta pierde timp. O bună mutare ar fi fost 2.e2–e4, oferind la rândul său un gambit negrului.

2... **d7–d6**

Negrul ameninţă cu mutarea 3...d6:e5. Albul poate apăra pionul prin mutarea 3.Cg1–f3, aducând în joc calul, mutare care ar fi fost un răspuns corect din partea sa.

În loc de mutarea 2...d7–d6, negrul ar fi putut să dea şah cu dama la h4. Şahiştilor începători le place mult să dea şah, care adesea este inutil sau chiar dăunător. Într–adevăr, la 2...Dd8–h4+ ar fi urmat 3.g2–g3, care obligă dama neagră să se retragă, astfel că şahul dat este o pierdere de timp.

3.e5:d6 **Nf8:d6**

4.Cb1–c3? **...**

Albul manifestă indiferenţă faţă de poziţia descoperită a regelui său. Trebuia 4.Cg1–f3.

4... **Dd8–h4+**

Acum şahul dat este corect, deoarece se leagă de o continuare care duce la victorie.

5.g2–g3 **...**

Nu există o altă apărare împotriva acestui şah.

5... **Dh4:g3+**

Negrul dă dama pentru un pion sau, cum se mai spune, sacrifică dama pentru un pion. Se putea juca, cu acelaşi rezultat, şi 5... Nd6:g3+.

6.h2:g3 **Nd6:g3≠.**

Albul a neglijat dezvoltarea pieselor şi

din această cauză a pierdut rapid.

A doua partidă se termină şi ea foarte repede.

Alb	Negru
1.f2–f4	e7–e5
2.e2–e4	...

După cum s–a mai spus, această mutare este mai bună decât 2.f4:e5. Acum albul oferă un gambit prin sacrificiul unui pion.

2... **Nf8–c5**

Negrul îşi dezvoltă figurile, renunţând la câştigarea unui pion. NC. –Totuşi, cea mai bună metodă de combatere a gambitului regelui este 2... e5:f4. Se poate chiar şi 2...Dd8–h4+ 3.g2–g3 Dh4–e7 4.f4:e5 d7–d6! cu egalitate.

3.f4:e5? **...**

Albul ar fi trebuit, după exemplul negrului, să–şi dezvolte figurile. Mutarea corectă ar fi fost 3.Cg1–f3.

3... **Dd8–h4+!**

Acum şahul este foarte oportun.

4.Re1–e2 **Dh4:e4≠.**

Matul putea fi evitat prin mutarea 4.g2–g3, însă, după 4...Dh4:e4+, albul ar fi pierdut turnul. Şi în această partidă albul a neglijat să–şi dezvolte piesele şi s–a grăbit să câştige un pion.

Alb	Negru
1.e2–e4	c7–c6

O mutare bună. Negrul vrea să joace 2...d7–d5. El putea să mute de la început 1...d7–d5, însă, după 2.e4:d5 Dd8:d5 3.Cb1–c3, dama ar fi trebuit să se retragă la a5 sau d8 şi negrul ar fi rămas în urmă cu dezvoltarea pieselor sale.

2.Cb1–c3 **d7–d5**
3.Cg1–f3 **...**

Deoarece pionul e4 este apărat de calul c3, albul continuă să dezvolte piesele.

3... **d5:e4**
4.Cc3:e4 **Cg8–f6**

Dacă albul va lua calul din f6, atunci, după mutarea 5.Ce4:f6+ e7:f6, negrul poate să–şi dezvolte nebunul pe câmpul d6 şi apoi să facă rocada.

5.Dd1–e2 **...**

Negrul ar fi trebuit să schimbe acum caii şi, după 5... Cf6:e4 6.De2:e4, să joace 6...Cb8–d7, iar apoi 7...Cd7–f6. În acest fel, el şi–ar fi dezvoltat rapid piesele.

5... **Cb8–d7?**
6.Ce4–d6≠.

Negrul n–a observat că dama albă şi regele negru se află pe aceeaşi coloană. De aceea pionul e7 este, după cum se spune, legat şi nu poate lua calul din d6. Despre legarea unei piese, element care are un rol important în desfăşurarea luptei în jocul de şah, se va vorbi în viitor.

Alb	Negru
1.d2–d4	...

O mutare bună, care deschide drumul damei şi nebunului.

1... **Cg8–f6**

Una din mutările corecte ca răspuns la prima mutare a albului.

2.Cb1–d2 **...**

O mutare slabă, care închide drumul propriilor figuri. Calul trebuia dezvoltat pe câmpul c3. Era bine şi 2.Cg1–f3, 2.Nc1–f4 sau 2.c2–c4.

2... **e7–e5**

Sacrificând pionul, negrul adoptă un joc de gambit!

3.d4:e5 **Cf6–g4**

Calul a plecat de sub ameninţarea pionului şi–l atacă.

4.h2–h3? **...**

O mutare slabă şi fără sens. Albul obligă pe negru să mute calul exact pe câmpul unde acesta ar fi vrut să ajungă. Şahiştii începători obişnuiesc adesea să facă astfel de mutări cu pionii, care nu contribuie cu nimic la dezvoltarea figurilor. Mutarea corectă a albului era 4.Cg1–f3 apărându–şi astfel pionul. Ca răspuns la 4.h2–h3, negrul ar fi putut să ia pionul e5, însă el are la dispoziţie o mutare mult mai tare şi mai frumoasă, care decide dintr–o dată partida.

4... **Cg4–e3!**
5.f2:e3 **...**

Albul trebuia să dea dama pentru un cal şi un pion, schimb foarte dezavantajos, dar care permitea continuarea luptei. Aşa însă, albul este făcut mat.

5... **Dd8–h4+**

6.g2–g3 Dh4:g3≠.

Să mai analizăm încă o partidă:

Alb	Negru
1.e2–e4	e7–e5

Ambele mutări sunt considerate bune, deoarece deschid drum figurilor. În afară de aceasta, în deschidere are o mare importanţă lupta pentru centru. Mutarea albului pune sub control câmpul central d5, iar mutarea negrului – câmpul central d4.

2.Cg1–f3 **Cb8–c6**

Albul, mutând calul, atacă pionul e5, iar negrul şi-l apără. Dacă 3.Cf3:e5, atunci 3...Cc6:e5 şi albul ar fi dat calul pentru pion, schimb cu totul nesatisfăcător.

3.Nf1–c4 **Nf8–c5**

Ambele părţi au procedat corect, mutând nebunii pe poziţii tari.

4.d2–d3 **Cg8–e7**

O mutare slabă. Calul ar fi ocupat o poziţie mai bună pe câmpul f6. Acum urmează atacarea punctului cel mai vulnerabil al negrului, f7, care este apărat numai de rege.

5.Cf3–g5! **0–0?**

Albul ameninţă să ia cu calul pionul f7 şi să câştige dama. Negrul trebuia să se apere cu 5... d7–d5.

6.Dd1–h5 **...**

Dacă ar fi jucat 6.Cg5:f7, atunci ar fi urmat 6... Tf8:f7 7.Nc4:f7+ Rg8:f7. În acest caz, albul ar fi pierdut un cal şi un nebun şi ar fi câştigat un turn şi un pion, ceea ce nu constituie un schimb avantajos pentru el. Acum albul ameninţă cu mat pe câmpul h7 şi pentru a treia oară este atacat pionul f7. Negrul nu poate să se apere simultan împotriva a două ameninţări.

6... **h7–h6**

Singura posibilitate de a evita matul. Dacă 6...Tf8–e8, atunci 7.Nc4:f7+ Rg8–f8 8.Cg5:h7≠.

7.Cg5:f7 **Tf8:f7**

Este obligat să piardă calitatea. Dacă negrul ar fi jucat 7... Dd8–e8, ar fi fost făcut mat în trei mutări: Cf7:h6++ (şah dublu) Rg8–h7 9.Ch6–f7+ (şah prin descoperire) Rh7–g8 10.Dh5–h8 ≠.

8.Nc4:f7+ **Rg8–f8**

Dacă 8... Rg8–h8, atunci 9.Nc1:h6 şi la 9... g7:h6 ar urma 10.Dh5:h6 ≠.

9.Nf7–b3 **Dd8–e8**

Albul ameninţase cu mat pe câmpul f7 cu dama.

10.Dh5:h6 **...**

În loc să sacrifice dama, albul ar fi putut câştiga uşor prin 10.Dh5–f3+ Ce7–f5 11.Df3:f5+, cu un turn în plus.

10... **g7:h6?**

11.Nc1:h6≠.

La mutarea a 10–a, negrul putea să nu ia dama, ci să mute 10... Ce7–g8, la care ar fi urmat 11.Dh6–h8 Cc6–e7 12.Nc1–g5, cu ameninţarea de a câştiga un cal prin 13.Ng5:e7+ Rf8:e7 14.Dh8:g7+ şi 15.Dg7:g8. În continuare albul, având avantaj material (calitatea şi doi pioni), trebuie să tindă (spre simplificarea jocului) la schimbul de dame şi alte figuri, ca să intre în final. Dar este oare suficient un astfel de avantaj pentru câştigarea partidei? Doar cititorul ştie din regulile jocului că, în lipsa altor piese pe tablă, un nebun sau un cal în plus duc numai la remiză. Pentru a răspunde la această întrebare, este necesar să cunoaştem cele mai simple finaluri. Următoarele capitole vor fi închinate studierii lor.

EXERCIŢII

41. Dacă prima mutare 1.d2–d4 este bună şi de ce anume?

42. Se poate face rocada dacă turnul se află sub ameninţarea unei piese adverse sau trebuie să treacă peste un câmp atacat de adversar?

43. Dacă pionul c2 a fost mutat la c3, iar apoi la c4 poate oare pionul negru d4 să-l ia „în trecere" (en passant)?

44. Explicaţi ce este gambitul.

45. Explicaţi ce diferenţă este între mat şi pat.

46. Aranjaţi pe tablă două poziţii de mat şi două poziţii de pat.

CAPITOLUL III

MAT REGELUI SINGUR. DAMA CONTRA UNEI FIGURI UŞOARE. DAMA CONTRA PION

„Sfatul pe care îl dau eu tuturor tinerilor şahişti este să acorde o mare atenţie finalului."
(V. Smâslov)

„Trebuie să amintim faptul că ştiinţa de a juca bine finalul unei partide este o condiţie necesară a succesului practic. Toţi campionii lumii se evidenţiază prin arta şi forţa extraordinară pe care le manifestă în finalul partidei."
(J. R. Capablanca)

Cum se dă mat regelui rămas fără nici o altă piesă

Regele poate fi făcut mat atât în centrul tablei, cât şi la marginea ei. Asemenea exemple au fost prezentate în diagramele 16–18. În unele poziţii de mat (diagramele 15 şi 19) regelui i s–au luat câmpurile, unde putea să mute, de către propriile sale piese.

Pentru a da mat unui rege singur, care nu se află la marginea tablei, este necesar să i se ia cele opt câmpuri accesibile şi în acelaşi timp să se atace cel de al nouălea câmp pe care se află însuşi regele. După cum s–a mai spus, atunci când regele se află la margine, mobilitatea lui este limitată la cinci câmpuri, iar atunci când se află în colţ la numai trei câmpuri.

Este clar că este mai uşor să dai mat regelui aflat la marginea tablei decât în centrul ei, iar în colţ este mai uşor decât la margine.

Mat cu două turnuri

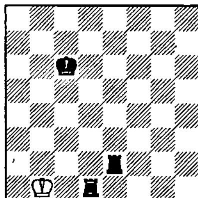
Două turnuri dau mat chiar fără ajutorul regelui propriu, aşa cum se arată în diagrama 40. Turnul e2 îi ia regelui alb toate câmpurile de pe linia a doua, iar turnul d1 – câmpurile de pe prima linie, atacând în acelaşi timp regele.

Deci, în poziţia din diagrama 41 trebuie să se tindă spre o poziţie similară celei din diagrama 40. Regele negru trebuie forţat să meargă spre acea margine a tablei care se află cel mai aproape; în poziţia din diagrama 41, regele negru este mai aproape de coloana „h". Înainte de toate, trebuie să i se ia posibilitatea de a ajunge pe flancul damei.

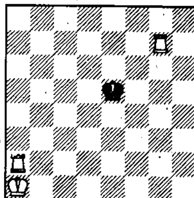
1.Tg7–d7 ...

Cu această mutare, drumul regelui

40



41



spre flancul damei este oprit.

1... **Re5–e6**

Regele atacă turnul. Albul îl îndepărtează de rege, însă în aşa fel încât el să nu împiedice celălalt turn.

Acum un turn se va muta pe prima linie, iar celălalt pe cea de a doua.

2.Td7–d1 **Re6–e5**

După aceasta, albul obligă regele negru să părăsească coloana „e".

3.Ta2–e2+ **Re5–f4**

4.Td1–f1+ **...**

Urmărirea continuă.

4... **Rf4–g3**

5.Te2–e8 **...**

Este imposibil un şah imediat pe g2, deoarece turnul va fi luat de rege. De aceea turnul trebuie mutat la cealaltă extremitate a tablei.

5... **Rg3–g2**

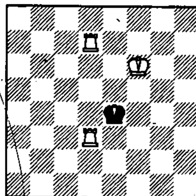
Acum este atacat turnul din f1. Şi el trebuie mutat la o altă extremitate a tablei, însă în aşa fel încât să nu încurce acţiunile celuilalt turn. Astfel, ambele turnuri vor acţiona pe liniile a şaptea şi a opta.

6.Tf1–f7 **Rg2–g3**
7.Te8–g8+ **Rg3–h4**
8.Tf7–h7≠.

Se poate da mat nu numai la marginea tablei. De exemplu, în poziţia din diagrama 18, negrul dă mat în centrul tablei, prin mutarea Ta4–a3. În poziţia finală, turnurile i-au luat regelui advers cinci câmpuri, turnul a3 atacă cel de al şaselea câmp pe care se află regele, iar regele negru ocupă trei câmpuri.

În poziţia din diagrama 42, ultima mutare a albului a fost Td5–d3. Negrul e forţat să răspundă cu Re4–f4, după care urmează Td7–d4 mat.

42



Mat cu dama

Numai cu dama, fără ajutorul regelui, nu se poate da mat nici chiar în colţul tablei. De acest lucru este uşor să ne convingem. În schimb, numai cu o damă se poate forţa regele advers să meargă într-unul din colţuri.

Manevra damei este destul de instructivă şi trebuie însuşită.

Regele negru, în diagrama 43, se află mai aproape de colţul a8.

Să încercăm să-l forţăm să ajungă în acest colţ, lipsindu-l de posibilitatea de a intra pe coloana „e".

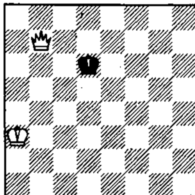
1.Db7–e4 **Rd6–d7**

Dacă 1...Rd6–c5, atunci 2.De4–d3 Rc5–b6 3.Dd3–c4 etc.

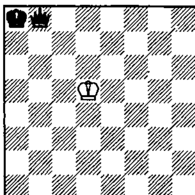
2.De4–e5 **...**

Observaţi că dama este la distanţă de

43



44



o mutare cu calul față de rege. Dacă negrul ar fi mutat 1...Rd6–c7, albul ar fi mutat dama la d5, din nou la distanță de o mutare cu calul.

2...	**Rd7–c6**
3.De5–d4	**Rc6–c7**

La 3...Rc6–b5, urmează 4.Dd4–c3 Rb5–b6 5.Dc3–c4 etc.

4.Dd4–d5	**Rc7–b6**
5.Dd5–c4	**Rb6–b7**
6.Dc4–c5	**Rb7–b8**
7.Dc5–c6	**Rb8–a7**
8.Dc6–b5	**Ra7–a8**

În cazul din diagrama 43, plasându-se mereu la distanța unei mutări de cal, dama a obligat regele negru să meargă în colțul a8. Dar dacă dama poate forța regele să ajungă în colț, nu totdeauna poate impune un anumit colț. Acum însă este timpul să ne amintim de pat, la care ar fi dus mutarea greșită 9.Db5–b6. Pentru a face mat regele advers, trebuie adus regele alb:

9.Ra3–b4	**Ra8–a7**
10.Rb4–c5	**Ra7–a8**
11.Rc5–c6	**Ra8–a7**
12.Db5–b7 ≠.	

Metoda de a da mat arătată mai sus nu este dintre cele mai rapide. Cu ajutorul regelui, din orice poziție de pe tablă se ajunge la mat în cel mult zece mutări.

De exemplu, în poziția din diagrama 44, urmărirea regelui se face în felul următor:

1...	**Ra8–b7**
2.Rd5–e4	**Rb7–c6**
3.Re4–d4	**...**

Sau 3.Rf5 Rd5 4.Rf6 Df8+ etc.

3...	**Db8–f4+**
4.Rd4–d3	**Rc6–c5**
5.Rd3–c3	**Df4–e3+**
6.Rc3–b2	**...**

Sau 6.Rc2 Rc4 7.Rd1 Df2! 8.Rc1 Rc3 9.Rd1 Dd2 ≠ (Se poate și 9...Df1 ≠).

6...	**Rc5–c4**
7.Rb2–c2	**De3–e2+**
8.Rc2–b1	**Rc4–b3**
9.Rb1–c1	**De2–e1≠.**

Sau 9...De2–c2 ≠.

EXERCIȚII

50. Puneți pe tablă poziția – Alb: Ra1, Dh1; Negru: Re5. Poate albul, numai cu dama, să oblige regele negru să meargă în colțul h8? Dar în colțul h1?

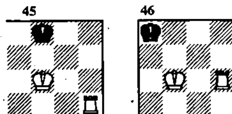
51. Aranjați următoarea poziție – Alb: Rd8, Dd7; Negru: Ra8. Cum poate să dea albul mat în două mutări?

Mat cu un turn

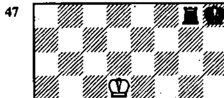
Cu un turn se poate da mat numai la marginea tablei sau în colț. La marginea tablei, regelui advers trebuie să i se ia cinci din câmpurile unde are posibilitatea

să mute, iar al șaselea câmp, pe care se află, trebuie să fie atacat de turn. Turnul poate lua două câmpuri atacând al treilea, restul de trei câmpuri trebuie să-l ocupe regele părții puternice. Situația în care regii ocupă unul față de celălalt câte trei câmpuri se numește opoziție. Regii se găsesc unul în fața celuilalt la o distanță de un câmp, pe linie sau pe coloană.

După cum se arată în diagrama 45, regii f6 și f8 sunt în opoziție. Regele f6 ia regelui f8 trei câmpuri: e7, f7 și g7, iar turnul, prin mutarea **Th5–h8**, dă mat.



În diagrama 46, se vede că, atunci când regele se află în colț, nu este nevoie nici de opoziție. Turnul dă mat cu mutarea **Td6–d8**. Menționăm că, în această poziție, regii își anihilează reciproc câte două câmpuri.



În poziția din diagrama 47, negrul trebuie, mai înainte de toate, să decidă în ce parte a tablei are de gând să forțeze regele alb să ajungă. Să presupunem că negrul s-a hotărât să dea mat pe linia „a". În acest scop,el închide drumul regelui alb spre flancul regelui.

1...	**Tg8–e8**
2.Rd5–d4	**Rh8–g7**

Numai cu ajutorul regelui, poate fi obligat regele advers să meargă spre marginea tablei.

3.Rd4–d5	**Rg7–f6**
4.Rd5–d4	**Rf6–f5!**
5.Rd4–d5	**Te8–d8+!**

Acum, când regii se află în opoziție, acest șah obligă pe alb să mute regele de pe coloana „d" pe coloana „c".

6.Rd5–c5	**Rf5–e6!**

Din nou regele alb este „invitat" să intre în opoziție pe câmpul c6, însă el caută să evite aceasta:

7.Rc5–c4	**Re6–e5**
8.Rc4–c3	**Re5–e4**
9.Rc3–c2	**Re4–e3**
10.Rc2–c1	**Re3–e2**

Acum regele alb nu mai are posibilitatea de a evita opoziția.

Dacă regele va pleca de bună voie pe coloana „b", atunci negrul, prin mutarea Td8–c8, îl obligă să mute cu încă o coloană spre flanc.

11.Rc1–c2 Td8–c8+!

În momentul opoziției, acest șah forțează din nou regele alb să mute pe coloana următoare.

12.Rc2–b3	**Re2–d3**

S-ar fi putut juca, analog cu mutarea precedentă, Re2–d2, însă am ales special o altă mutare ca să arătăm o manevră folosită deseori.

13.Rb3–b4	**Tc8–c1!**

Dacă 13...Rd3–d4, atunci albul răspunde 14.Rb4–b3 și negrul nu-și va întări poziția. De aceea el face o mutare de așteptare ca să-l oblige pe alb să intre în opoziție.

14.Rb4–b5	**Rd3–d4**
15.Rb5–b6	**Rd4–d5**
16.Rb6–b7	**Rd5–d6**
17.Rb7–b8	**Rd6–d7**

Acum albul este obligat să intre în opoziție.

18.Rb8–b7	**Tc1–b1+**
19.Rb7–a6	**Rd7–c7!**

La o distanță de mutarea unui cal!

20.Ra6–a5	**Rc7–c6**
21.Ra5–a4	**Rc6–c5**
22.Ra4–a3	**Rc5–c4**
23.Ra3–a2	**Tb1–b8**
24.Ra2–a3	**Tb8–b7!**

Nu dădea nimic mutarea 24...Rc4–c3, deoarece regele alb ar fi plecat din

opoziţie. De aceea negrul a făcut din nou o mutare de aşteptare.

25.Ra3–a2	**Rc4–c3**
26.Ra2–a1	**Rc3–c2**
27.Ra1–a2	**Tb7–a7 ≠.**

Regele alb a fost făcut mat la mutarea 27. Însă negrul, în poziţia din diagrama 47, ar fi putut să dea mat într–un număr mai redus de mutări, obligându–l pe alb să–şi retragă regele în colţ.

La aceasta se poate ajunge pe următoarea cale (Diagrama 47):

1...	**Tg8–e8**
2.Rd5–d4	**Rh8–g7**
3.Rd4–d5	**Rg7–f6**
4.Rd5–d4	**Te8–e5!**

Se închide drumul regelui alb şi pe linie şi pe coloană.

5.Rd4–d3	**Rf6–f5**
6.Rd3–d4	**Rf5–f4**
7.Rd4–d3	**Te5–e4**
8.Rd3–c3	**Rf4–e3**
9.Rc3–c2	**Te4–c4+**
10.Rc2–b3	**...**

Dacă 10.Rc2–d1, atunci negrul dă mat în două mutări, făcând o mutare de aşteptare cu turnul pe linia „c", de exemplu: 10...Tc4–c6 11.Rd1–e1 Tc6–c1 mat. Ţineţi minte această manevră.

10...	**Re3–d3**
11.Rb3–b2	**Tc4–c3**
12.Rb2–b1	**Tc3–c2**
13.Rb1–a1	**Rd3–c3**
14.Ra1–b1	**Rc3–b3**
15.Rb1–a1	**Tc2–c1≠.**

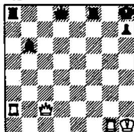
EXERCIŢII

52. Aranjaţi câteva poziţii cu două turnuri sau cu o damă, sau cu un singur turn şi exersaţi–vă în efectuarea matului, până veţi învăţa să faceţi acest lucru repede şi cu siguranţă. În caz de nereuşită, mai repetaţi o dată, cu atenţie, exemplele date în această lecţie.

53. Explicaţi de ce se face mutarea de aşteptare.

54. Rezolvaţi problema–Alb: Rh1, Ta1, Tb1; Negru: Re7. În câte mutări dă mat albul?

48



55. În poziţia din diagrama 48, sacrificând dama, albul dă mat în trei mutări. Cum?

56. Rezolvaţi problema – Alb: Rg6, Th4; Negru: Rf8. Albul începe şi face mat în două mutări.

57. Demonstraţi că, la orice primă mutare a turnului pe coloana „e" din poziţia – Alb: Rc6, Te6; Negru: Rb8 – se dă mat în trei mutări. Amintiţi–vă în ce fel a fost forţat regele alb să ocupe opoziţia în diagrama 47.

Mat cu doi nebuni

Un rege şi un nebun, precum şi un rege şi un cal, fără alte piese, nu pot să dea mat şi partida se încheie remiză. Doi nebuni asigură câştigul partidei pe o cale nu prea complicată (Diagrama 49).

Regele advers trebuie forţat să se retragă în colţ. Acest lucru se realizează cu ajutorul regelui, nebunii fiind mereu plasaţi pe diagonale alăturate, creând o barieră de netrecut pentru regele advers.

1.Rc6–d5	**Rf4–e3**
2.Ne7–c5+	**Re3–f4**
3.Nc5–d4	**Rf4–f5**

Sau 3...Rf3 4.Re5.

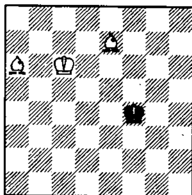
4.Na6–d3+	**Rf5–f4**

Nebunii au tăiat drumul regelui negru spre o bună parte a tablei. Mobilitatea lui devine astfel limitată şi poate fi împins spre colţ.

5.Rd5–e6	**Rf4–g5**
6.Nd4–e3+	**Rg5–g4**
7.Nd3–e2+	**...**

Nebunul poate părăsi diagonala b1–h7 deoarece regele alb nu–i permite celui

49



negru să ocupe câmpul f5.

7...	**Rg4–g3**
8.Re6–f5	**Rg3–g2**

Sau 8...Rh4 9.Nf2+.

9.Rf5–g4	**Rg2–h2**

Prima parte a problemei este rezolvată. Regele negru a fost obligat să se retragă în colţ. Unde trebuie plasat acum regele alb? Pentru a da mat cât mai repede, regele alb trebuie plasat pe g3 sau f2, adică la distanţa mutării unui cal faţă de câmpul din colţ.

10.Rg4–f3!	**...**

Mutarea 10.Nf3?? este o gafă care duce la pat. Mutarea 10.Rf3 pare a elibera pe rege, dar nu pentru mult timp.

10...	**Rh2–h3**

Cât mai departe de colţul periculos!

11.Rf3–f2	**Rh3–h4**

Acum, când regele alb a ocupat câmpul necesar, urmează manevra finală. Nebunii obligă regele advers să meargă din nou în colţ. La început, se face o manevră de aşteptare.

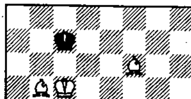
12.Ne3–d2	**...**

Sau orice altă mutare a nebunului pe aceeaşi diagonală, cu excepţia mutării pe câmpul g5.

12...	**Rh4–h3**
13.Nd2–g5!	**Rh3–h2**
14.Ne2–f1!	**Rh2–h1**
15.Nf1–g2+	**Rh1–h2**
16.Ng5–f4 ≠.	

În cazul de faţă, nebunul care a dat mat se află pe câmp negru. Se poate juca şi altfel: 15.Ng5–f6 (Mutare de aşteptare) 15...Rh1–h2 16.Nf6–e5+ Rh2–h1 17.Nf1–g2 ≠. În acest caz nebunul de câmpuri albe este cel care a dat mat.

50

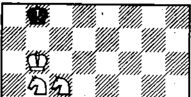


În poziţia din diagrama 50, albul dă mat în şase mutări: **1.Nb5–c6 Rc7–b8 2.Rc5–b6 Rb8–c8 3.Nc6–b5** (Nebunul se întoarce pe vechiul loc) **3...Rc8–b8 4.Nb5–a6 Rb8–a8 5.Na6–b7+ Ra8–b8 6.Nf6–e5 mat.** Dacă 1...Rc8, atunci 2.Rb6 Rb8 3.Nd7 Ra8 4.Nd8 Rb8 5.Nc7+ Ra8 6.Nc6 ≠.

Observaţi că regele alb a ocupat chiar de la început câmpul b6, necesar pentru poziţia de mat.

Doi cai, cu ajutorul regelui pot să oblige regele advers să meargă spre o latură a tablei de joc şi chiar într-un colţ, însă nu pot să dea mat dacă apărarea este corectă (Diagrama 51).

51



1.Cb5–a7	**Rb8–a8**
2.Cc5–e6	**...**

Continuările 2.Cc5–a6, 2.Ca7–c6 şi 2.Cc5–d7 duc la pat.

2...	**Ra8–b8**
3.Rb6–a6	**Rb8–a8**
4.Ce6–c7+	**Ra8–b8**
5.Ra6–b6 pat.	

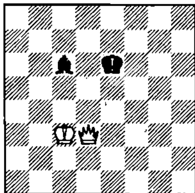
Sau 1.Cc5–d7+ Rb8–c8! şi remiză. Numai la o mutare de răspuns greşită, 1...Ra8?, albul dă mat cu 2.Cb5–c7.

Un rege, un cal şi un nebun pot să dea mat unui rege singur, dar calea spre victorie este complicată şi va fi explicată mai târziu (Vezi capitolul XVIII).

Dama împotriva nebunului

Dama este o piesă atât de puternică, încât câştigă cu uşurinţă atât în lupta împotriva nebunului cât şi în lupta împotriva calului. Metoda câştigului este următoarea: se aduce regele şi, cu ajutorul lui, regele părţii mai slabe este nevoit să se retragă pe ultima linie, după care urmează matul imparabil sau înainte de mat câştigul unei piese şi apoi sfârşitul.

52



Dacă nebunul părţii mai slabe este de câmpuri albe, ca în diagrama 52, atunci regele se apropie pe câmpurile negre, iar dacă nebunul este de câmpuri negre, atunci le foloseşte pe cele albe.

1.Rc3–d4 **Re6–d6**

Este periculos să te depărtezi de figură; de exemplu 1...Rf6 duce la pierderea nebunului din cauza 2.Da6.

2.Dd3–g6+ **Rd6–d7**
3.Rd4–c5 **Nc6–b7**
4.Dg6–f7+ **Rd7–c8**
5.Df7–e8+ **...**

Se poate juca şi 5.Rb6 pentru ca, după 5...Rd8, să urmeze, nu 6.R:b7 – pat, ci 6.D:b7, cu un câştig uşor.

5... **Rc8–c7**
6.De8–e7+ **Rc7–b8**
7.Rc5–b6

şi albul dă mat în două mutări.

Dama împotriva calului

În poziţia din diagrama 53, metoda de câştig constă în apropierea regelui alb de cel negru şi forţarea acestuia din urmă să se retragă la marginea tablei. Dar apropierea regelui trebuie făcută astfel încât calul să nu poată da şah. Mutarea 1.Re4–d5 este inutilă deoarece va urma 1...Cd7–f6+ 2.Rd5–e5 Cf6–d7+. Catastrofal este 1.Dd4–d5?? deoarece, după 1...Cd7–f6+, albul pierde dama.

1.Re4–f5! **...**

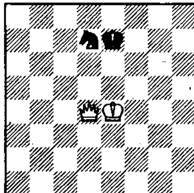
Regele alb este mutat peste un câmp, în diagonală faţă de cal. Aici, regele se apără cel mai bine împotriva şahurilor calului.

1... **Cd7–f8**

Depărtarea regelui de cal este periculoasă, deoarece calul se pierde; de exemplu: 1...Cd7–b8 2.Dd4–e5+, sau 2.Dd4–b4+. Este slabă şi mutarea 1...Re7–d8 din cauza 2.Rf5–e6. Calul este legat şi se pierde.

2.Dd4–g7+ **Re7–e8**

53



3.Rf5–f6 Cf8–d7+
4.Rf6–e6 Cd7–f8+
5.Re6–d6! ...
La distanţă de un câmp în diagonală faţă de cal. Acum se ameninţă mat la e7.
5... Cf8–g6
6.Dg7:g6+ şi câştigă.

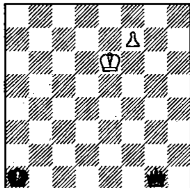
Dama împotriva turnului

Dama câştigă, de asemenea, împotriva turnului, însă metoda câştigului este mai complicată şi se va expune mai târziu (Vezi capitolul XVIII).

Dama împotriva pionului

În faţa pionului, câştigul nu prezintă dificultăţi, cu excepţia cazurilor în care pionul a ajuns pe linia penultimă şi este susţinut de rege.

54



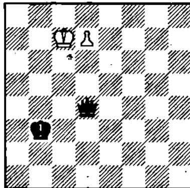
În poziţia din diagrama 54, negrul poate ocupa câmpul de transformare f8, jucând 1...Dg1–c5! 2.Re6–f6 Dc5–f8!, după care aduce regele şi câştigă fără greutate pionul alb. După cum se va arăta mai târziu, dacă albul ar fi reuşit să mute regele la g7 sau g8, ar fi obţinut remiza. Remiză ar fi fost şi după mutările 1...Dg1–g7 2.Re6–e7 Ra1–b2 3.Re7–e8 etc.

În poziţia din diagrama 55, dacă albul este la mutare, poate să transforme pionul în damă, după care remiza este asigurată.

Dacă negrul mută primul, el încearcă să oblige regele alb să părăsească câmpul d8 şi să ocupe acest câmp cu dama, ca să blocheze pionul. Negrul ar trebui apoi să-şi apropie regele, după care câştigul ar fi simplu.

Dar regele alb caută să nu permită damei ocuparea câmpului d8.

55



1... Dd4–c5+
2.Rc7–b7 Dc5–a5

Cu scopul de a pătrunde cu dama pe câmpul d8. Însă:

3.Rb7–c8! Da5–a8+
4.Rc8–c7 ...

Pe această cale este imposibil să se ajungă la victorie.

Totuşi câştigul se realizează cu ajutorul apropierii regelui propriu. Negrul, pentru a apropia regele şi pentru a nu da albului posibilitatea să transforme pionul în damă, are o singură şansă: să forţeze regele alb să ocupe câmpul din faţa propriului pion. Când regele alb va ocupa câmpul d8, negrul câştigă un tempo pentru apropierea regelui său. Acest lucru se realizează în modul următor:

1...	Dd4–c5+
2.Rc7–b7	Dc5–d6!
3.Rb7–c8	Dd6–c6+!
4.Rc8–d8	...

Scopul a fost atins, tempoul a fost câştigat.

4...	Rb3–c4
5.Rd8–e7	Dc6–c7!
6.Re7–e8	Dc7–e5+
7.Re8–f7	De5–d6!

Din nou urmează acelaşi procedeu.

8.Rf7–e8	Dd6–e6+

Câştigând din nou un tempo.

9.Re8–d8	Rc4–d5
10.Rd8–c7	De6–c6+
11.Rc7–d8	Rd5–e6

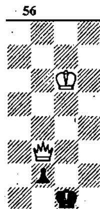
şi mat în două mutări.

Dacă în poziţia iniţială dama nu s–ar fi găsit la d4 ci la h1, ea s–ar fi apropiat alternând şahul cu atacarea pionului: 1...Dc1+ 2.Rb7 Dd2 3.Rc7 Dc3+ 4.Rd6 Dd4+ etc.

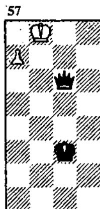
Împotriva pionilor din dreptul turnului şi al nebunului care se află pe penultima linie, câştigarea tempoului nu se realizează.

În diagrama 56, ca răspuns la **1.Df3–g3+**, urmează **1...Rg1–h1!** şi albul nu poate lua pionul din cauza patului care ar urma, iar, după orice altă mutare a

56



57



regelui, pionul negru se va transforma în damă.

La fel şi în diagrama 57, după **1...Dc6–b6+ 2.Rb8–a8**, negrul nu poate să–şi apropie regele din cauza patului. Dacă albul ar mai fi avut încă un pion, de exemplu la b3, atunci negrul ar fi câştigat cu uşurinţă jucând 2...Db6–c7 şi 3...Dc7–c8 mat. În felul acesta, pionii din dreptul turnurilor şi nebunilor, aflaţi pe penultima linie şi susţinuţi de rege, fac remiză împotriva damei, cu excepţia unor cazuri care vor fi arătate în capitolul XIII.

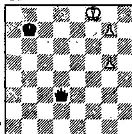
EXERCIŢII

58. Poate oare negrul, în poziţia din diagrama 58, să câştige dacă este la mutare?

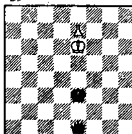
59. Demonstraţi cum câştigă negrul dacă, în diagrama 58, pionul s–ar afla pe câmpul h5 în loc de g5.

60. Poate oare să câştige negrul, în poziţia din diagrama 59, dacă mută primul?

58



59



CAPITOLUL IV

METODA ÎNSUŞIRII JOCULUI DE CĂTRE ŞAHIŞTII ÎNCEPĂTORI

„Cu ...chibzuială trebuie alese mutările încă din stadiul inițial al partidei. Nimic nu este mai periculos decât şablonul. El este legat întotdeauna de primejdia de a cădea într–o situație mai proastă şi deci sărăceşte jocul de şah." **(A. Alehin)**

Acum, cititorul cunoaşte regulile de bază ale şahului şi a început să joace. În timpul liber, jocul de şah este o distracție foarte bună şi instructivă. Câştigul aduce mulțumire, pierderea înciudează puțin, dar, în general, în fața tablei de şah, timpul se scurge în mod plăcut. După jucarea câtorva zeci de partide, treptat veți începe să câştigați mai des. În felul acesta se distrează mulți amatori. Jocul lor este facil şi adesea ei nici nu caută să–şi ridice calificarea. Aceasta nu are mare importanță. Le dorim ca şi în viitor să–şi petreacă timpul liber în mod plăcut, la o partidă de şah.

NC. – Chiar şi acestor amatori nepretențioşi, această carte le poate servi ca mijloc de distracție, în lipsa unui alt partener, cu un câştig apreciabil pentru amator pe planul creşterii puterii de joc.

Noi doi, însă, cititorule, suntem mai ambițioşi. Vrem să ne măsurăm cu şahiştii buni în concursuri, să studiem partidele maeştrilor, să rezolvăm problemele şi studiile publicate în reviste şi să creăm combinații. La început ne vor bucura doar succesele sportive, însă trebuie să fim siguri că mai târziu ni se va deschide şi o altă latură a creației şahiste – frumusețea gândirii şahiste. Ideile acestea pot fi adânci şi frumoase şi trezesc în oamenii care le cultivă satisfacții analoage cu emoțiile trezite de operele de artă.

În ce constă diferența între un joc uşor, distractiv şi acela care poate fi observat în competiții serioase de şah?

În primul rând, în adâncimea gândirii. Adesea şahiştii mari gândesc la o mutare câte 20–30 de minute. Ei caută să–şi întipărească în minte dispoziția posibilă a pieselor peste 3,4, 5 mutări. Însă, chiar de la prima mutare, adversarul poate răspunde altfel şi atunci apar zeci de ramificații, sau cum se numesc în terminologia şahistă – variante. Sarcina principală e ca, din acest labirint de variante, pe baza unor indicii, să alegi pe cea mai bună, ceea ce constituie o problemă deloc uşoară.

Şahiştii slabi, dacă au un mare avantaj, nu ştiu de cele mai multe ori să–l mențină. În partidele dintre jucătorii tari, câştigul unui pion este adesea egal cu câştigarea partidei, însă pentru aceasta este nevoie de o înaltă tehnică. Multe cunoştințe trebuie să–şi însuşească amatorul începător pentru a desfăşura o partidă de şah în mod consecvent, tehnic şi fără greşeli grosolane! Nu o dată va trebui să–şi stoarcă creierii, să–şi încordeze atenția. Este greu şi cere multe eforturi să învețe bine jocul de şah. Scopul cărții de față este de a uşura cititorului procesul studierii şi perfecționării jocului de şah.

Calitatea jocului se poate ridica şi fără studierea teoriei, pe bază de experiență acumulată în mod practic în sutele de partide jucate, însă această cale este

lungă şi iraţională. În jocul de şah, numai îmbinarea teoriei cu practica dă cele mai bune rezultate.

Iată că am ajuns la problema esenţială: cum se poate îmbina corect, din punct de vedere metodic, însuşirea cunoştinţelor teoretice cu practica jocului.

Cu toate însuşirile particulare ale şahului, studierea lui trebuie să se facă în conformitate cu principiile de bază ale ştiinţei pedagogice. **Calea spre cunoaştere trebuie să meargă de la simplu la complex.** Unui începător îi este greu să conducă o luptă la care participă 32 de piese. Din această cauză, înainte de toate, vom studia mecanismul luptei între forţe mai mici şi numai treptat vom trece la poziţii mai complicate. În unele manuale vechi, după expunerea regulilor de joc, cititorul era introdus în teoria deschiderilor. Desigur că perspectiva de a face corect primele 10–15 mutări dintr–o partidă este atrăgătoare, însă teoria deschiderilor are la bază subtilităţi pe care le poate înţelege numai un bun jucător de şah. Începătorul va învăţa pe de rost variantele deschiderii fără să le înţeleagă. E clar că o astfel de metodă este dăunătoare. În jocul de şah trebuie să se tindă spre o desfăşurare normală, conştientă, a jocului, **fiecare mutare trebuie să aibă un sens bine stabilit.** Din păcate şi astăzi poţi întâlni numeroşi amatori „cunoscători" de variante scoase din carte. Dacă, spre nenorocul lor, adversarul va face o mutare slabă, neconformă cu teoria, ei se pierd, toată „toceala" nu–i poate ajuta la nimic. În desfăşurarea unor poziţii simple, astfel de amatori sunt neputincioşi.

Pe de altă parte şi practica este necesară; în plus, dorinţa începătorilor de a trece cât mai repede la luptă este foarte explicabilă. Ţinând seama de aceasta, într–unul din capitolele următoare se vor da principii generale despre felul cum trebuie desfăşurat jocul în deschidere, se va analiza noţiunea de centru şi se vor da sfaturi practice cum trebuie evitate greşelile. Aceste principii generale sunt, la început, absolut suficiente pentru a putea începe lupta la tabla de şah.

În jocul practic trebuie acţionat după un anumit **plan.** Înainte de toate trebuie respectate cu stricteţe **regulile jocului** şi să nu se retragă mutările făcute. Să nu se joace numeroase partide rapid, ci una sau două serioase, **fiecare mutare** fiind **bine judecată. Partidele trebuie notate,** iar după terminare trebuie **analizate** de unul singur sau împreună cu partenerul, căutând să se descopere cauza victoriei sau a înfrângerii. Vechea regulă de **a învăţa din greşeli** se poate aplica pe deplin la jocul de şah.

E greşit să se înveţe pe de rost variantele deschiderilor, ca şi toate acele reguli care vor fi supuse atenţiei cititorului. Ele trebuie înţelese pentru a putea fi **însuşită ideea** care stă la baza lor. În acest caz şi memorarea se face fără eforturi prea mari.

În carte, exerciţiilor li se acordă un mare loc. Exerciţiile trebuie să contribuie la însuşirea materialului învăţat şi la cunoaşterea aplicării lui în jocul practic. Adesea, la lecţii, autorul a observat următoarele: regula s–a explicat, s–a repetat şi pare să fie însuşită. După aceea se propune să se rezolve un exerciţiu bazat pe aplicarea regulii învăţate. Pentru o parte din auditoriu rezolvarea este dificilă. Cauza constă în faptul că unii nu pot să–şi imagineze după 2–3 mutări dispoziţia pieselor de pe tablă.

În jocul de şah timpul se măsoară prin mutări. Capacitatea de a–şi **imagina poziţia de pe tablă în viitorul cel mai apropiat,** este necesară oricărui jucător de şah. Uneori această capacitate este numită imaginaţie spaţială (reprezentare în spaţiu). Aplicată la şah, această formulă nu este exactă. Imaginea spaţială (reprezentarea în spaţiu) este necesară unui inginer pentru citirea planurilor. Cu ajutorul a două sau a trei proiecţii, inginerul trebuie să–şi imagineze perfect partea maşinii sau a construcţiei. În jocul de şah, lupta se desfăşoară într–un singur plan, adică aici sunt două şi nu trei dimensiuni.

Memorarea tablei de joc cu dispoziţia schimbată a pieselor constituie cea mai mare greutate pentru începători. Este necesar să se dezvolte treptat această calitate specifică şahului. Înainte de toate, începătorul trebuie să vadă clar în minte toate câmpurile tablei goale. La acest lucru se ajunge prin executarea unui întreg ciclu de exerciţii.

Exerciţiile elementare au fost date la începutul cărţii. Cele mai complexe şi mai amănunţite vor fi expuse în acest capitol. Autorul atrage atenţia cititorului că tabla de joc trebuie să fie reprezentată cu claritate şi fiecare câmp să se întipărească în minte. Pentru cunoaşterea tablei de joc este nevoie de 2–8 ore, în funcţie de posibilităţile individuale. Acest lucru este obligatoriu şi constituie o premiză necesară pentru studierea următoarelor capitole (exerciţii) expuse în carte. Cunoaşterea tablei de joc trebuie să devină un reflex. Pentru jucătorul de şah însuşirea tablei de joc este la fel de importantă ca şi învăţarea tablei înmulţirii pentru matematician. Unul dintre pedagogii cunoscuţi scrie: „Dacă ar trebui să ne gândim de fiecare dată că 2x7=14, acest lucru ne–ar frâna mult în calculele matematice". Şahistul care trebuie să se gândească de fiecare dată dacă câmpul c4 este accesibil calului b2 va învăţa foarte greu materialul viitor din carte.

Treptat, pas cu pas, tabla de joc se va popula cu pioni şi figuri şi cititorul va căpăta această importantă însuşire de a reproduce mintal, cu claritate, dispoziţia pieselor de pe tablă după primele câteva mutări.

Exerciţiile sunt date în ordinea dificultăţii lor. Pentru consolidarea unei reguli se dau mai întâi exerciţii pur tehnice. Apoi urmează probleme cu o idee ascunsă, unde este necesară nu numai cunoaşterea regulii ci şi isteţimea, care ne va arăta în ce fel şi unde trebuie aplicată regula studiată. Abia după rezolvarea rapidă şi integrală a întregului complex de exerciţii, cititorul poate fi sigur că şi–a însuşit materialul studiat. În caz contrar recomandăm să nu se meargă înainte ci să se rezolve încă o dată toate exerciţiile.

O calitate necesară tuturor jucătorilor de şah buni este **formarea specială a vederii şahiste.** Înainte de toate trebuie să te obişnuieşti să vezi toate atacurile dintr–o mutare, atât ale pieselor proprii, cât şi ale celor adverse. Aici au un rol însemnat însuşirile naturale, însă principalul constă în **dezvoltarea atenţiei**. Pentru un jucător de şah care joacă o partidă serioasă este absolut necesar ca el să ştie să–şi concentreze toată atenţia asupra procesului luptei. Campionul lumii M. Botvinnik, în timpul meciului pentru desemnarea campionului mondial, venea uneori cu 5 minute înainte de începerea jocului, se aşeza la tablă, în lipsa partenerului, şi se adâncea în meditarea poziţiei iniţiale. În felul acesta el voia să se izoleze de impedimentele exterioare şi să–şi concentreze toată gândirea asupra duelului care va avea loc.

Următoarea etapă în dezvoltarea „ochiului" este determinarea figurilor şi pionilor legaţi. Despre legarea figurilor şi pionilor se va vorbi pe larg mai departe. Pentru antrenarea vederii în aprecierea pieselor legate, autorul foloseşte rezolvarea simplificată a problemelor cu două mutări. Mecanismul legării şi eliberării pieselor se foloseşte pe larg la compunerea problemelor şi este destul de dificil. Din această cauză, rezolvarea problemelor este fără îndoială utilă pentru dezvoltarea vederii şahiste. În afară de probleme, în carte sunt introduse exerciţii speciale pentru antrenarea vederii.

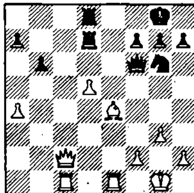
Marii noştri pedagogi acordă o mare importanţă dezvoltării memoriei. Pentru perfecţionarea unui jucător de şah, o **memorie bună** este de mare ajutor. Cu toate acestea se întâlnesc chiar jucători de şah buni care, după terminarea unei partide la care au gândit 5 ore, nu pot s–o repete fără greşeli. O memorie fenomenală avea fostul campion al lumii Alehin. El ţinea minte toate partidele jucate cu mulţi ani în urmă. Capacitatea de a juca simultan 32 de partide fără a se uita pe tablă trebuie atribuită tot memoriei lui Alehin.

O bună memorie îl ajută pe jucătorul de şah nu numai la însuşirea numeroaselor reguli, ci şi la educarea deprinderilor practice. În timpul unei partide de şah este necesar să apreciezi în repetate rânduri situaţia creată pe tablă. O apreciere justă se bazează pe experienţa numeroaselor partide jucate, în care s-au creat situaţii analoage. Este clar că o bună memorie ajută această muncă intelectuală.

Vederea şahistă, memoria, capacitatea de a concentra toată atenţia asupra luptei, cunoaşterea tablei de joc, reprezentarea clară în minte a pieselor de pe tablă după presupusele câteva mutări sunt calităţi pe care un şahist începător trebuie să şi le dezvolte. Un antrenament corect poate să dea rezultate bune. Dar, jocul de şah nu este numai sport. El se află la graniţa dintre artă şi sport. În jocul de şah sunt elemente creatoare. Este vorba de capacitatea combinativă şi de fantezia legată de ea.

Vom arăta practic în ce constă **simţul combinativ.**

60



În diagrama 60, forţele par egale. Albul are un pion liber la d5, însă înaintarea lui este oprită de turnurile negre. Urmează o luptă înceată şi grea, cu şanse aproape egale. În acest moment, lui Alehin, care juca cu albele, i-a venit o interesantă idee ascunsă şi a mutat **1.Dc2–c6.** Negrului nu-i convine să facă schimb pe câmpul c6: după 1... Df6:c6 2.d5:c6 Td7–c7 3.Tc1–d1, albul obţine avantaj. Negrul trebuia să retragă dama, cel mai bine pe d4. El a preferat însă o altă retragere: **1... Df6–g5.** Tocmai această mutare a permis lui Alehin să realizeze combinaţia gândită. El a jucat **2.Ne4:g6**. Negrul nu poate răspunde 2... Dg5:g6 deoarece, după 3.Dc6:d7! Td8:d7 4.Te1–e8, este mat. Negrul a jucat **2... h7:g6** deschizând ieşirea regelui şi a crezut poziţia lipsită de pericol. Alehin a observat dinainte că se creează o poziţie în care obişnuitul raport de forţe, în mod excepţional, nu este real. A urmat **3.Dc6:d7! Td8:d7 4.Te1–e8+** (Nu 4.Tc1–c8+, din cauza 4...Td7–d8) **4... Rg8–h7 5.Tc1–c8** şi negrul, pentru a evita matul la h8, trebuie să cedeze dama. Astfel, simţul combinativ al lui Alehin a găsit în poziţie o rară excepţie de la normele generale. Se constată că se poate da o damă pentru un turn dacă regele advers este blocat de propriile sale piese.

Se poate oare învăţa să creezi combinaţii, să-ţi antrenezi simţul combinativ? Desigur. Combinaţiile pot fi divizate în verigi elementare – atacuri duble, legări, blocări şi alte metode tactice. Combinaţia lui Alehin n-ar fi fost posibilă dacă negrul ar fi jucat 3...f:g6! ; +/=. În cazul că s-ar fi jucat 3...D:g6, negrul ar fi pierdut turnul din cauză că regele era ameninţat de mat, fiind pe ultima linie, iar după 3...h:g6, regele negru ar fi fost blocat pe câmpul h7 de către pionul g6 şi dama de la g5. Nu este greu să observăm că această combinaţie s-a dovedit a fi posibilă numai fiindcă negrul nu a avut un şah intermediar pe c1, care i-ar fi deschis o portiţă regelui negru. Deci, în combinaţia lui Alehin erau trei elemente: blocarea, abaterea damei din cauza ameninţării de mat pe ultima linie şi lipsa şahului intermediar. Toate aceste elemente vor fi analizate în carte.

Pentru a găsi neobişnuitul în ceva obişnuit este nevoie de **fantezie.** Deci şi jucătorului de şah îi trebuie fantezie, nu numai artistului. Fantezia caracterizează pe toţi marii maeştri de şah. Ea îi ajută să creeze ideile combinative.

Cele mai bune rezultate creatoare ale marilor maeştri şahişti sunt notate în cărţi. **Literatura şahistă** este un instrument de lucru al jucătorului de şah. Studierea partidelor jucate de maeştri este cel mai bun mijloc de dezvoltare a simţului combinativ. În funcţie de aptitudinile naturale, procesul de perfecţionare va necesita timp diferit. În schimb, prima combinaţie creată independent vă va da sentimentul satisfacţiei creatoare şi conştiinţa că aţi atins un anumit grad de măiestrie în şah.

De asemenea, autorul a considerat util ca, la sfârşitul unor capitole, să adauge o pagină distractivă în care vor fi cuprinse diferite povestiri interesante din istoria jocului de şah, exemple umoristice etc. O distragere de la obiectul uneori arid va fi folositoare cititorului. NC.– Dar nu este deloc lipsită de importanţă creşterea culturii generale şahiste care se obţine pe această cale.

Exerciţii pentru învăţarea tablei de joc.

a. Jucaţi cu negrul. Cum se numeşte coloana a doua din stânga, a treia din dreapta?

b. Jucaţi cu negrul. Pe ce câmp linia a treia de la dvs. întretaie diagonala a1–h8? Dar diagonala c1–h6?

c. Calul se află pe câmpul h3. Arătaţi toate mutările posibile ale calului.

d. Calul se află pe câmpul g4. În câte mutări va ajunge pe câmpul f5? Arătaţi aceste mutări. Indicaţi două soluţii.

e. Nebunul negru se află pe câmpul c8. De câte mutări are nevoie pentru luarea pionului alb din e2, a turnului alb din h1? Arătaţi aceste mutări.

f. Calul alb se află la f6, regele negru la d4. După câte mutări calul poate da şah regelui advers?

g. Calul negru se află pe câmpul c7, pionul alb la e7. În câte mutări pionul poate fi luat de cal?

h. Calul alb se află la h1, nebunul negru la g2. În câte mutări calul poate lua nebunul? Arătaţi toate mutările.

i. Calul negru se află la a8, regele alb la d5. Prin ce mutări albul ia toate câmpurile accesibile calului şi apoi îl câştigă?

j. Indicaţi două căi pe care poate ajunge un cal de pe câmpul a1 pe h8.

Faceţi toate exerciţiile la început cu ajutorul tablei, iar apoi în minte. Dacă se fac greşeli, repetaţi exerciţiile pe tablă şi apoi din nou în minte.

NC. – Pe scurt, sub formă de **decalog**, iată ce credem că trebuie să fie mereu în atenţia şahistului (chiar şi a celui avansat!):

1. Respectă cu stricteţe regulile jocului şi ale comportamentului sportiv.
2. Joacă fără grabă, serios, după un plan cât mai chibzuit.
3. Notează partidele.
4. Rejoacă–ţi partidele şi comentează–le tactic şi strategic.
5. Învaţă din greşelile proprii şi cele ale adversarului.
6. Este mai importantă însuşirea ideilor de joc decât învăţarea pe de rost a unor variante.
7. Confruntă–te cu jucători de şah de valoare cât mai ridicată: de la ei vei avea cel mai mult de învăţat; literatura şahistă fiind indispensabilă creşterii puterii de joc, constituie–ţi o bibliotecă de calitate corespunzătoare.
8. Dezvoltă–ţi mereu memoria, imaginaţia şi atenţia, prin studiu teoretic şi jucarea de partide de concurs.
9. Formează–ţi vederea şahistă, înţelegerea poziţiei.
10. Dezvoltă–ţi simţul combinaţiei; caută rezolvarea artistică a luptei şahiste.

CAPITOLUL V

VALOAREA RELATIVĂ A FIGURILOR. ATACUL. APĂRAREA. SCHIMBUL. LUPTA CU GREŞELILE. ALEGEREA OBIECTIVULUI DE ATAC

„Fiecare înfrângere este o lecţie preţioasă pentru învins. Acela care nu pierde, nu progresează. Aceasta este o lege de fier, valabilă pentru tot ceea ce este viu. Cel căruia îi reuşeşte totul, pierde capacitatea de a crea." **(Em. Lasker)**

La sfârşitul capitolului II, au fost arătate câteva scurte partide în care una din părţi dădea mat după un număr mic de mutări. Trebuie să remarcăm că asemenea partide se întâlnesc rar; aceasta se întâmplă mai ales între jucători slabi. De obicei, lupta din deschidere continuă în jocul de mijloc, atacurile şi apărările alternează cu schimbul de piese, fapt care duce la simplificare şi, în final, avantajul unui pion aduce de cele mai multe ori victoria.

În timpul desfăşurării partidei, este necesar să se cunoască valoarea relativă a figurilor şi pionilor. Bineînţeles, valoarea figurilor şi pionilor nu este constantă. Dama câştigă împotriva a opt pioni care se află pe câmpurile iniţiale, însă nu poate câştiga împotriva unui pion al nebunului sau al turnului dacă acesta se află pe penultima linie. Cu toate acestea, practica îndelungată a stabilit o medie a raportului de valoare a pieselor. Acest raport se modifică pe măsură ce partida se apropie de faza finală şi pe tablă rămân piese puţine.

În deschidere şi în jocul de mijloc

Calul şi nebunul sunt egali ca valoare. Calul sau nebunul sunt mai preţioşi decât trei pioni. Calul şi nebunul, la un loc, sunt egali ca valoare cu un turn şi doi pioni.

Turnul are o valoare egală cu o figură uşoară (nebun sau cal) şi doi pioni, cu alte cuvinte, calitatea reprezintă doi pioni.

Dama este egală ca valoare cu două turnuri. Trei figuri uşoare sunt mai valoroase decât o damă.

Un turn şi două figuri uşoare sunt mai valoroase decât o damă.

Dama este egală ca valoare cu un turn, un nebun (sau cal) şi doi pioni.

În final

Calul este egal ca valoare cu nebunul. Calul sau nebunul sunt egali ca valoare cu trei pioni. Calul şi nebunul sunt egali ca valoare cu un turn şi un pion.

Calitatea este echivalentă cu un pion. Două turnuri sunt mai valoroase decât o damă. Trei figuri uşoare sunt egale ca valoare cu o damă.

Un turn şi două figuri uşoare sunt mai valoroase decât o damă.

O damă este egală ca valoare cu un turn, un nebun (sau cal) şi un pion.

Memoraţi datele indicate mai sus cu privire la valoarea relativă a figurilor şi pionilor.

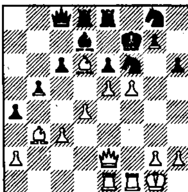
Din comparaţie se vede că, în final, creşte valoarea pionilor şi în special a celor liberi şi avansaţi, precum şi a turnului. Cu cât pionul este mai aproape de ultima linie, cu atât sunt mai multe posibilităţi pentru transformarea lui. Turnul capătă o putere foarte mare atunci când poate acţiona pe linia sau coloana deschisă. Din această cauză, atunci când pe tablă sunt eliminate majoritatea pieselor, turnurile capătă un mare câmp de acţiune.

Şahistul începător trebuie să se călăuzească după valorile relative indicate mai sus până ce va căpăta experienţă în stabilirea valorii figurilor în orice situaţie.

Scopul partidei de şah constă în a da mat regelui advers. În comparaţie cu alte figuri, regele este o piesă de o deosebită valoare. Putem sacrifica toate piesele dacă prin aceasta regele advers este făcut mat. În deschidere şi în jocul de mijloc, când pe tablă sunt numeroase „unităţi de luptă", regele se ascunde de eventualele atacuri în spatele unei apărări puternice formate din pioni şi figuri. Numai după distrugerea totală sau parţială a apărării regelui este posibil un atac direct. Iată, de exemplu, cum s-a terminat o partidă a fostului campion al lumii, A. Alehin, jucată cu Prat într-un simultan, la Paris, în 1913 (Diagrama 61). Precizăm că, pe viitor, se va folosi în textul cărţii numai notaţia prescurtată, pentru economie de spaţiu.

Alehin juca cu albul. Observaţi cât de bine este apărat regele alb de pionii g2 si h2. Regele negru este apărat numai de calul f6 împotriva unui eventual atac al turnului f1 şi de pionul e6 împotriva unui

61



eventual atac al nebunului b3. Alehin a găsit o frumoasă metodă pentru a ademeni regele negru în chiar centrul forţelor albului. Au urmat mutările:

1.Dh5+ (Sacrifică dama pentru a distrage calul de la apărarea regelui. Mai slab ar fi fost 1.f:e6+ Ne6 2.Dh5+ g6.) **1... C:h5** (Dacă negrul se apără de şah mutând 1... g6, atunci, după 2.D:g6, este mat.) **2. f:e6+ Rg6** (Singura mutare, deoarece regele se află sub ameninţarea şahului dublu dat de turn şi pion.) **3.Nc2+ Rg5 4.Tf5+ Rg6** (Regele nu vrea să ajungă în mijlocul taberei adverse.) **5.Tf6+ Rg5** (Turnul nu poate fi luat deoarece regele negru ajunge sub ameninţarea unui şah dublu – al turnului şi al nebunului.) **6.Tg6+ Rh4 7.Te4+ Cf4 8.T:f4+ Rh5** (Regele negru este înconjurat din toate părţile de armata duşmană, iar figurile negre sunt departe şi nu au timpul să-i vină în ajutor.) **9.g3!** şi, la orice mutare a negrului, va urma **10.Th4** mat.

Dacă majoritatea figurilor au fost schimbate şi regele nu este ameninţat de un atac urmat de mat, fapt care se întâmplă de obicei în final, regele iese din dispozitivul de apărare şi devine o figură activă. Capacitatea de luptă a regelui poate fi comparabilă, în această situaţie, cu cea a calului şi, uneori, cu cea a turnului.

Atacurile directe asupra regelui, când pe tablă sunt piese numeroase, ca în par-

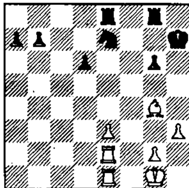
tida arătată mai sus, sunt destul de rare. De obicei lupta se duce pentru înlăturarea pieselor adverse. Numai când regele rămâne aproape fără armată, atunci se trece la atacul decisiv de mat.

Pentru a înlătura o figură sau un pion al adversarului piesa respectivă trebuie atacată.

Atacul poate fi unilateral, sau din ambele părți. Când un pion atacă alt pion, un nebun, o damă sau regele, pionul la rândul său este expus atacului. Însă atunci când pionul atacă un cal sau un turn, el se află în siguranță. Atacurile reciproce duc adesea la schimb.

În timpul atacului, apărării sau schimbului este necesar să se țină seama de valoarea relativă a pieselor. Să analizăm, de exemplu, următorul caz (Diagrama 62).

62



Albul a hotărât să atace pionul a7 și a mutat **1.Ta1**, la care negrul a răspuns **1...Ta8**. Albul poate lua pionul a7 făcând mutarea 2.T:a7, însă ca răspuns va urma 2... T:a7 și albul dă un turn pentru un pion, turnul fiind mai valoros decât patru pioni. Din această cauză albul a jucat **2.Tea2**. Acum pionul a7 este atacat de două ori și apărat numai o dată. Dacă negrul nu va lua măsuri pentru întărirea apărării, va urma 3.T:a7 T:a7 (Schimb egal) 4.T:a7 și negrul va pierde pionul. El poate întări apărarea prin mutarea 2... Cc8, însă după 3.N:c8 Tf:c8 (Schimb egal) 4.T:a7 T:a7 5,T:a7, totuși pionul va fi pierdut.

Ca răspuns la **1.Ta1**, negrul putea să mute **1... Cc6**. Albul continuă **2.Tea2**. El are acum două atacuri asupra pionului a7, apărat numai de calul c6. Este oare amenințat negrul cu luarea pionului a7? Să facem o socoteală: 3.T:a7 C:a7 4.T:a7. Albul va pierde un turn și va lua un cal și un pion. Dar, după cum știm, turnul este egal ca valoare cu un cal și doi pioni, deci, în urma întregii operații, albul a ieșit în pierdere, care poate fi evaluată la un pion. **În timpul atacului este importantă nu numai cantitatea atacurilor ci și calitatea lor. Nu este avantajos să fie atacat un obiectiv în primul rând de figuri valoroase.** Cu toate acestea apărarea **1... Cc6** este puțin avantajoasă. Albul joacă **2.Nf3** cu amenințarea schimbului pe câmpul c6.

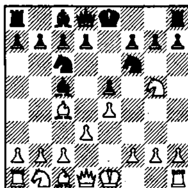
Cea mai simplă apărare a pionului a7 este **1... a6**. Albul poate ataca pionul a6 cu cel de-al doilea turn și cu nebunul, prin mutările **2.Tea2** și **3.Ne2**, dar, cu toate acestea, luarea pionului a6 nu este avantajoasă. Pentru un nebun, albul ia numai doi pioni. Atacarea cu o figură a unui pion apărat de un alt pion nu-și atinge scopul.

Să luăm un alt exemplu. Partida a început cu mutările **1.e4 e5 2.Cf3 d6**. Negrul și-a apărat pionul e5 înaintând pionul d7 la d6, atacarea pionului cu figuri fiind astfel inutilă. Din această cauză albul joacă **3.d4**. Acum pionul e5 este atacat de două piese și apărat numai de una singură. Albul amenință să câștige acest pion. Negrul îl poate apăra a doua oară cu mutarea **3... Cc6**. După mutările **4.d:e5 C:e5 5.C:e5 d:e5 6.D:d8+ R:d8**, va rezulta un schimb egal al pionului, calului și damei albe pentru aceleași figuri ale negrului. Dacă albul mută 4.Nb5 (în loc de 4.d:e5), el leagă calul. Acesta nu poate fi mutat deoarece regele negru se va afla sub atacul nebunului. Calul legat este o figură inactivă și nu participă la apărarea pionului e5. Negrul trebuie să-și apere încă o dată pionul e5, de exemplu cu mutarea 4... f6. Dacă însă

joacă 4... e:d4, după 5.C:d4, negrul trebuie să–şi apere calul din c6. Asupra calului sunt îndreptate acum două atacuri, fiind apărat numai o dată. Din această cauză, negrul trebuie să mute 5... Nd7. Mutările 6.N:c6 N:c6 7.C:c6 b:c6 duc la schimbul a două figuri uşoare fără a prejudicia pe niciunul din adversari.

Încă un exemplu. Partida a început astfel: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6** (Negrul a apărat pionul e5 care era ameninţat să fie luat de calul din f3) **3.Nc4** (Nebunul a atacat pionul din f7, însă pionul este apărat suficient de către rege) **3... Nc5** (Acest atac asupra pionului f2 nu este deocamdată periculos) **4.d3 Cf6 5.Cg5** (Diagrama 63).


63



Cu această ultimă mutare, albul întăreşte atacul asupra pionului f7 şi ameninţă să–l ia cu calul sau cu nebunul. Negrul trebuie să se gândească la o apărare suplimentară. În acest scop mutarea **5... De7?** este slabă. Cu toate că pionul este apărat de două ori, urmăriţi ce se va întâmpla: **6.N:f7+ D:f7 7.C:f7 R:f7**. Albul a pierdut un cal şi un nebun, în schimb a luat dama şi un pion. Ştiind că dama este egală ca valoare cu trei figuri uşoare, rezultă că negrul a suferit o pierdere echivalentă cu o figură uşoară.

Negrul putea să apere a doua oară pionul f7 prin mutarea 5... Tf8. Acum, după 6.C:f7 T:f7 7.N:f7+ R:f7, albul, în schimbul unui cal şi al unui nebun, a luat un turn şi un pion. Cu toate acestea, mutarea 5... Tf8 nu este bună deoarece negrul pierde dreptul la rocadă şi îi va fi greu apoi să ducă regele într–un loc adăpostit. Mutarea corectă este **5... 0–0!**. Negrul a făcut rocada şi în acelaşi timp a apărat pentru a doua oară pionul f7. Să fie oare bună pentru alb mutarea 5.Cg5? Această mutare trebuie considerată ca greşită: s–a scontat pe răspunsul greşit al negrului şi a dus la o pierdere inutilă de timp.

Deschiderea care se numeşte **„Partida rusă"** începe cu mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6**. Ca răspuns la atacul pionului e5, negrul contraatacă pionul e4. Poate urma **3.C:e5 d6**. Negrul nu se grăbeşte să ia pionul, deoarece albul trebuie să plece înainte de toate cu calul de sub ameninţarea pionului. Dacă albul va muta 4.C:f7, atunci, după 4... R:f7, va obţine pentru calul pierdut numai doi pioni. Deci **4.Cf3 C:e4** şi totul se termină cu un schimb de pioni. Contraatacul este uneori cea mai bună metodă de apărare.

Exemplele analizate ne dovedesc că atacurile, apărările, schimburile ocupă un loc important într–o partidă de şah. Studierea lor este foarte importantă pentru şahistul începător.

S–ar părea că nu este chiar atât de greu să observi ameninţarea adversarului legată de atacul asupra unei figuri sau unui pion. Şi totuşi, chiar şi jucătorii buni permit strecurarea unor astfel de greşeli. Se întâmplă şi altceva. Nu a fost atacată nici o piesă, iar jucătorul mută o figură sau un pion pe un câmp unde piesa mutată poate fi luată de adversar.

Una din cauzele acestor scăpări (cunoscute sub denumirea de **punere în priză**) este insuficienta concentrare în timpul jocului. Jucătorul de şah începător trebuie să–şi îndrepte în mod serios atenţia asupra eliminării unor astfel de greşeli chiar în prima perioadă a studierii jocului de şah. În timpul desfăşurării partidei, în special la concurs sau, cum se mai spune, în turneu, este necesar ca jucătorul să–şi concentreze gândurile

asupra jocului şi să nu se lase distras de discuţii lăturalnice.

O altă cauză este lipsa reflexului de percepere rapidă a faptului că figura se află sub atac sau că ea se mută pe un câmp atacat. Formarea unui astfel de reflex se face prin antrenarea atenţiei.

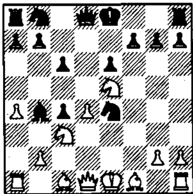
În timpul lecţiilor cu începătorii, autorul folosea următoarea metodă: începătorii jucau între ei partide în care era obligatorie luarea piesei aflate în priză, de exemplu: 1.e4 h5 2.D:h5 T:h5 3.h3 T:h3 4.g:h3 etc. Partida se considera pierdută nu numai în cazul în care regele era făcut mat, ci şi atunci când el rămânea singur pe tablă. Tempoul jocului se accelera treptat. În felul acesta rezultatele erau destul de îmbucurătoare, iar numărul greşelilor provenite din neatenţie scădea.

Începătorul va folosi mult de pe urma obişnuinţei de a-şi nota mutările. În turnee sau concursuri notarea mutărilor este obligatorie, dar este necesar să se noteze şi partidele jucate în afara acestora.

Cunoscutul maestru rus Alapin, contemporan cu Cigorin, sfătuia, pentru evitarea greşelilor provenite din neatenţie, să se joace în „patru timpi". Mai întâi să reflectezi asupra mişcării, să notezi mişcarea gândită, apoi să verifici din nou şi în sfârşit s-o faci. Mutarea gândită trebuie făcută hotărât, fără ca mâna să planeze încet deasupra piesei cu care s-a hotărât să se facă mutarea.

O partidă a început în felul următor: **1.d4 d5 2.c4 c6** (Negrul putea să ia pionul din c4, însă, după 2... d:c4 3.Da4+ Cc6 4.Cf3, albul îl recâştigă.) **3.Cc3 Cf6 4.Cf3 d:c4 5.a4** (Această mutare a fost făcută pentru a nu permite răspunsul 5...b5 care ar fi apărat pionul.) **5... Nf5 6.Ce5 e6 7.f3** (Albul putea să ia dintr-odată pionul c4 cu calul, însă el vrea mai întâi să alunge nebunul negru.) **7... Nb4 8.e4 N:e4** (Negrul sacrifică nebunul pentru doi pioni şi speră să obţină atac asupra regelui alb.) **9.f:e4 C:e4** (Diagrama 64).

64



Câte ameninţări diferite are albul şi câte negrul? Încercaţi să le număraţi repede. Socoteala va arăta că nebunul din f1 atacă pionul c4, iar calul din e5 atacă pionii c4, c6 şi f7, în total albul având patru ameninţări. Negrul ameninţă să ia, cu calul sau nebunul, calul din c3. El are două bătăi asupra acestui cal, în timp ce acesta este apărat numai o dată de pionul b2. În afară de aceasta, negrul ameninţă să ia pionul d4. În total, negrul are deci trei ameninţări.

Notând în minte toate atacurile proprii şi ale adversarului, ele trebuie să fie împărţite în două categorii: cele periculoase şi cele inofensive. De exemplu, luarea pionilor f7 sau c6 cu calul din e5 nu este primejdioasă pentru negru; pionii sunt apăraţi suficient. Luarea pionului alb d4 este de asemenea neavantajoasă, pionul fiind apărat de damă. Este periculoasă luarea calului c3 cu calul e4 deoarece, după b:c3 urmat de N:c3+, albul pierde în cel mai bun caz calitatea. Începătorul trebuie să se deprindă nu numai să observe ameninţările adversarului ci şi să ia măsuri de apărare corespunzătoare. De asemenea el trebuie să creeze ameninţări adversarului.

Albul a mutat **10.Df3**. El a apărat a doua oară calul c3, a atacat în acelaşi timp pentru a doua oară pionul f7 şi ameninţă să dea mat cu mutarea D:f7. În afară de toate acestea, dama atacă calul din e4.

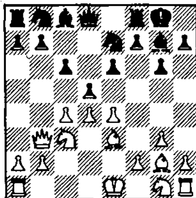
Poate oare negrul să-şi apere calul e4

şi să înlăture ameninţarea de mat pe câmpul f7? Poate, şi are chiar două posibilităţi. Prima – să mute calul e4 pe d6 sau f6, a doua – să joace 10... f5. A doua posibilitate este mai slabă. După 10... f5 11.Dh5+! g6 12.C:g6!, negrul nu poate să ia calul deoarece pierde turnul din h8.

În loc de apărare, negrul a preferat contraatacul şi a mutat **10... D:d4**. El a apărat calul e4 şi a atacat pentru a treia oară calul alb din c3. În afară de aceasta negrul a pregătit un loc pentru retragerea regelui pe câmpul d8. Au urmat mutările **11.D:f7+ Rd8 12.Ng5+!** (Aceasta nu este o greşeală din neatenţie, ci abaterea premeditată a calului e4 de la atacul asupra regelui alb.) **12... C:g5 13.D:g7 N:c3+ 14.b:c3 D:c3+ 15.Re2 Dc2+ 16.Re3 De4+** şi lupta s-a terminat cu şah etern, deci cu remiză.

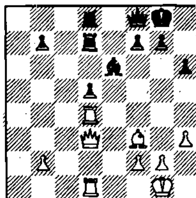
Trecem acum la calcularea atacurilor cu ameninţări multiple. Partida a început cu mutările: **1.d4 d5 2.c4** (Albul oferă un sacrificiu de pion. Dacă negrul ia pionul c4, atunci această deschidere se numeşte **„Gambitul damei acceptat"**. După cum s-a mai arătat, albul recuperează mai târziu pionul pierdut.) Negrul răspunde cu **2... e6** (El apără pionul d5 cu un pion. Dacă ar fi mutat 2... Nf5 sau 2... Cf6, albul ar fi luat pionul d5, la mutarea 3... C:d5 ar fi răspuns cu 4.e4 şi ar fi ocupat centrul tablei, iar dacă negrul ar fi mutat 3... D:d5, ar fi urmat 4.Cc3 şi dama neagră este silită să se retragă, albul câştigând în felul acesta timp pentru dezvoltarea figurilor sale). În continuare, albul mută **3.Cc3** (Acum pionul d5 este atacat de două ori şi apărat tot de două ori. Deci albul nu câştigă nimic şi totul se reduce la un schimb. Încercaţi să vă reprezentaţi în minte poziţia după mutările 4.c:d5 e:d5. Este clar că, după 5.C:d5 D:d5, albul va pierde un cal pentru un pion. De aici se poate trage următoarea concluzie: două bătăi se echilibrează cu două apărări). Mai departe partida a continuat în felul următor: **3... g6 4.g3 Ng7 5.Ng2** (Pionul d5 este atacat acum de două figuri şi un pion, deci în total trei ameninţări, şi este apărat numai de două ori. Negrul trebuie să ia la c4 sau să se gândească la o a treia apărare). S-a jucat **5... c6 6.e4 Ce7** (Patru atacuri echilibrate cu patru apărări) **7.Ne3 0–0 8.Db3** (Diagrama 65).

65



Asupra pionului d5 sunt îndreptate acum cinci atacuri; negrul nu poate să aducă o a cincea apărare şi din această cauză este nevoit să ia la c4 sau la e4. După **8... d:e4 9.N:e4**, pionul d4 este ameninţat de două ori – de către nebun şi de către damă – şi este apărat numai o dată – de nebunul e3.

66



În poziţia din diagrama 66, pionul d5 este atacat de patru ori si apărat numai de trei ori. Dar luarea lui nu este avantajoasă. Dacă la a treia mutare albul va lua cu dama, atunci aceasta se va afla sub ameninţarea turnului şi va pierde

dama pentru un turn şi un pion, deci un schimb neconvenabil. Mutarea corectă a albului este **1.Db5**. Acum se ameninţă 2.N:d5 N:d5 3.T:d5 T:d5 4.T:d5 T:d5 5.D:d5. Dama a luat ultima după ce au dispărut cele trei piese care apărau pionul.

Negrul poate răspunde: **1... Dd6**. După **2.N:d5 N:d5 3.T:d5 D:d5 4.T:d5 T:d5 5.D:b7**, negrul pierde dama şi pionul pentru două turnuri. Deoarece însă partida se apropie de sfârşit, când două turnuri sunt mai tari decât o damă, poziţia poate fi considerată ca aproximativ egală.

După ce cititorul a făcut cunoştinţă cu bazele calculului de atac, apărare şi schimb, trecem la o problemă importantă: ce trebuie ales drept **obiectiv al atacului**?

Este mai uşor să îndrepţi atacul asupra unei ţinte imobile, decât asupra uneia mobile. Figurile sunt mult mai mobile decât pionii. Figurile se pot muta în toate direcţiile, pionii numai înainte, pe coloană, adesea fiind blocaţi şi devenind cu totul imobili. Este natural că pionii sunt cei supuşi atacului în primul rând.

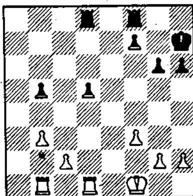
În exemplul din diagrama 62, cititorul s-a convins că atacul frontal cu figuri asupra pionului, care poate fi apărat de un alt pion, nu-şi atinge scopul. Este cu totul altceva când e vorba de un pion izolat sau rămas în urmă.

În diagrama 66, pionul este izolat şi a fost atacat de patru figuri albe. Albul nu a reuşit să-l câştige deoarece negrul a avut suficiente resurse de apărare.

Un caz care se întâmplă deseori este arătat în diagrama 67.

La mutare este albul. Pionul negru d5 este izolat şi albul vrea să-l atace cu două turnuri. El joacă **1.Td4!** (De ce anume albul mută turnul pe d4, şi nu pe d3 sau d2, se va lămuri mai târziu. Deci, chiar din prima mutare albul blochează pionul.) **1...Td6 2.Tbd1 Tfd8** (Negrul putea să renunţe la apărarea pionului d5 şi să atace la rândul său pionul c2 prin mutarea 2... Tc8. Totuşi, după 3.T:d5 T:d5

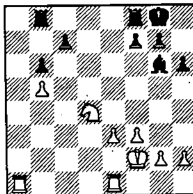
67



4.T:d5 T:c2, negrul pierde pionul b5. Două atacuri ale albului se echilibrează cu două apărări ale negrului.) **3.c4 b:c4 4.b:c4** şi se câştigă pionul din d5. Dificultatea negrului constă în aceea că pionul d5 este legat şi nu poate lua la c4 pentru că ar pierde turnul. Trei bătăi ale albului faţă de două apărări ale negrului duc la câştigarea pionului.

Dacă la prima mutare albul ar fi jucat turnul nu la d4 ci la d3 sau la d2, ca răspuns la 4.b:c4 ar fi urmat 4... d4! şi forţele ar fi fost egale.

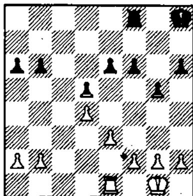
68



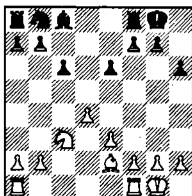
În diagrama 68, negrul are pionul c7 rămas în urmă. Albul continuă **1.Ta7! Tfc8 2.Tc1**. Nu ducea la câştig 1.Tac1, deoarece ar fi urmat 1... Tb7 2.Tc3 Tc8.

În poziţia din diagrama 69, la mutare este albul. El ocupă imediat cu turnul

69



70



coloana „c" care este deschisă. După **1.Tc1!**, negrul nu are apărare la **2.Tc6.** Albul câştigă un pion.

Ultimele două exemple ne arată cât de important este să ocupi cu turnul o coloană deschisă, pentru ca, după aceea, să ataci pionii adverşi din flanc.

Dacă în diagrama 69 la mutare ar fi negrul, atunci el ar juca **1... Tc8.** Albul va trebui să răspundă cu **2.Rf1** pentru ca, la **2... Tc2**, să poată apăra pionii prin **3.Te2.** Negrul nu trebuie să se grăbească cu mutarea turnului pe câmpul c2. El trebuie să aducă mai întâi regele spre centrul tablei şi să înainteze cu pionii de pe flancul damei. Punând stăpânire pe coloana „c", negrul păstrează mult timp avantajul.

În anumite condiţii, figurile îşi pierd de asemenea mobilitatea. Aceste figuri trebuie să fie prima ţintă a atacului.

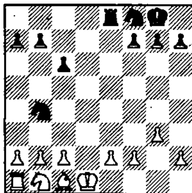
Să analizăm amănunţit unele poziţii în care întâlnim **figuri imobile sau cu mobilitate redusă.**

1. Figura este incomodată în mişcări în urma blocării ei cu propriile piese.

În poziţia din diagrama 70, negrul a mutat **1... b5?**. Această mutare este greşită, deoarece se joacă **2.C:b5 c:b5 3.Nf3** şi turnul negru nu poate pleca de sub ameninţarea nebunului, fiind încurcat de calul b8 şi pionul a7. Pentru a nu pierde turnul, negrul trebuie să mute **3... Cc6 4.N:c6 Tb8** şi, ca rezultat al acestor mutări, albul a câştigat un pion.

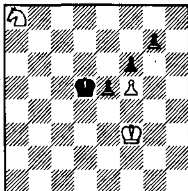
În poziţia din diagrama 71, negrul este la mutare. Acesta s-a hotărît să-l păcălească pe alb şi a jucat **1... T:e2?**. S-a continuat cu **2.R:e2 C:c2** şi turnul alb este închis de propriile piese şi se pierde. Rezultatul pare să fie în favoarea negrului, care a câştigat doi pioni. Cu toate acestea combinaţia negrului este greşită.

71



A urmat: **3.Rd1 C:a1 4.b3 Ce6 5.Nb2 C:b3 6.a:b3.** Negrul are doi pioni pentru o figură şi trebuie să piardă. Calul care a luat turnul nu a putut să se mai reîntoarcă – fapt pe care negrul nu l-a luat în consideraţie. Deci, aici este un alt exemplu de mobilitate redusă a figurilor.

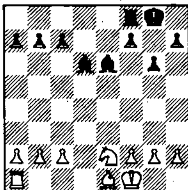
2. Figura are o mobilitate redusă atunci când, la orice mutare, ea este expusă atacului unei figuri sau unui pion ad-



72

vers.

Diagrama 72 ne prezintă o poziţie în care negrul este la mutare. Încercarea de a transforma pionul „e" în damă prin 1... e4+ 2.Rf4 Rd4 nu reuşeşte. Va urma 3.Cc7! e3 4.Ce6+ Rd3 5.Rf3 e2 6.Cf4+ şi albul câştigă. Corect este **1... Rc6!** (Calul alb din a8 nu are posibilitatea să iasă din colţ) **2.Re4 Rb7**. Calul se pierde, iar regele se întoarce şi negrul câştigă finalul de pioni.



73

În poziţia din diagrama 73, albul a mutat **1.Td1** lăsând sub ameninţare pionii a2 şi h2. Dacă negrul mută **1... N:a2**, atunci va urma **2.b3!** şi nebunul va fi prins în capcană. (Albul ameninţă să-l câştige cu mutarea 3.Ta1 sau 3.Cc3) **2... Ne5** (Împiedicând atât mutarea Ta1 cât şi Cc3) **3.Nc3** şi negrul pierde o figură.

Putea negrul să ia pionul din h2?. După **1.Td1 N:h2**, albul nu poate închide nebunul prin mutarea 2.g3, deoarece va fi făcut mat cu celălalt nebun la h3. El poate răspunde **2.f4**, având în vedere 3.g3 şi 4.Rg2. Dar, după **2... Nc4 3.g3 Te8 4.Td2 T:e2 5.T:e2 N:e2+ 6.R:e2 Ng1!**, nebunul negru scapă şi negrul rămâne cu un pion în plus. Mutarea 1.Td1 s-a dovedit a fi greşită.

Este satisfăcătoare mutarea **1.Cd4**. De exemplu: **1... N:h2 2.g3** (2.C:e6? f:e6 3.g3 N:g3!, pionul f2 fiind legat de turnul negru) **2... Nh3+ 3.Re2** şi nebunul din h2 este blocat.

3. O piesă este imobilizată din cauză că este legată.

Cititorul a întâlnit nu o dată figuri şi pioni legaţi (Diagrama 67 şi varianta analizată mai sus cu legarea pionului f2). Să mai dăm câteva exemple.

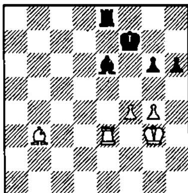
Partida a început cu mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 (Partida spaniolă) 3... d6**. După această mutare, calul c6 este legat. El nu se poate mişca deoarece regele negru ar rămâne în şahul dat de nebunul b5. Albul mută **4.d4**, cu ameninţarea de a juca fie 5.d5 (Atacând calul legat), fie 5.d:e5 (Câştigând un pion). Negrul are la dispoziţie atât atacarea nebunului din b5 (Prin 4... a6, urmat de 5... b5), cât şi 4... Nd7, după care calul din c6 redevine mobil.

După mutările **1.e4 e6 2.d4 d5 (Apărarea franceză) 3.Cc3 Cf6 4.Ng5**, calul din f6 este legat. Dacă s-ar muta calul, negrul ar pierde dama. Albul ameninţă cu 5.e5 să atace calul şi să-l câştige. Negrul, cu ajutorul mutării 4... d:e4, va scăpa de pionul e4, sau va juca 4... Ne7 dezlegând calul. După 5.e5, el va răspunde cu 5... Cfd7 şi situaţia se va rezolva cu schimb egal de nebuni.

Atacarea unei figuri legate, imobilizate, este unul din cele mai eficace mijloace de atac. Să mai dăm un exemplu (Diagrama 74).

Varianta 1.N:e6+ T:e6 2.T:e6 R:e6 duce prin schimb la un final de pioni care se termină remiză. Câştigul partidei se

74



obţine astfel: **1.T:e6 T:e6**. Acum turnul este legat şi albul întăreşte atacul asupra lui prin **2.f5 g:f5 3.g:f5 Rf6 4.f:e6** şi albul câştigă.

În capitolul XI, problemele legării pieselor vor fi analizate amănunţit.

În încheiere, să analizăm dacă merită să fie atacată sau nu o figură mobilă a adversarului.

Partida a început cu mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 d6 (Apărarea Philidor) 3.d4 Cf6** (În loc să apere pionul e5, negrul atacă pionul e4.) **4.d:e5 C:e4 5.Cbd2! C:d2 6.N:d2.** Albul şi–a dezvoltat două figuri, iar negrul are toate figurile în poziţia iniţială. De ce oare s–a întâmplat aşa? Calul g8 a pierdut trei mutări ca să fie schimbat cu calul d2, care a făcut numai o singură mutare. Albul, atacând la mutarea a cincea calul e4 şi forţând schimbul pe câmpul d2, a câştigat timp pentru dezvoltarea figurilor sale.

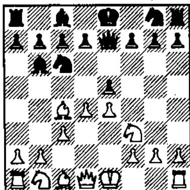
„Partida scandinavă" începe cu mutările: **1.e4 d5 2.e:d5 D:d5.** Albul joacă **3.Cc3.** El şi–a dezvoltat o figură iar negrul trebuie să–şi retragă dama. Este clar că şi aici albul a câştigat un tempo pentru dezvoltarea figurilor.

În **„Gambitul regelui"** mutările constitutive sunt: **1.e4 e5 2.f4 Nc5** (Refuzând iniţial gambitul) **3.Cf3 e:f4?** (Dacă negrul voia să ia pionul f4, atunci trebuia să facă aceasta la mutarea a doua!) **4.d4! Nb6 5.N:f4.** Atacarea nebunului a permis albului să–şi creeze o structură de pioni avantajoasă în centru şi să recupereze pionul pierdut. Mutarea 4.d4 s–a dovedit a fi foarte utilă.

Adeseori însă, începătorii atacă figurile adversarului fără să fie conduşi de un raţionament. Când atacul obligă figura să se mute de pe un câmp bun pe unul slab, acest lucru este util. În caz contrar, este sau dăunător sau inutil şi duce numai la pierderea timpului.

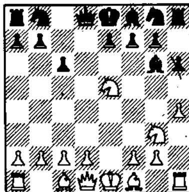
Într–o partidă s–au făcut primele mutări: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Nb6 5.d4 De7** (Diagrama 75).

75



În continuare, s–a jucat **6.d5**. Acest atac asupra calului ar fi fost întemeiat dacă acesta ar fi trebuit să se retragă la a5. După 5... Ca5 6.Nd3, calul negru are tăiat drumul spre retragere şi albul ameninţă să–l ia cu 7.b4. A urmat 5...

76

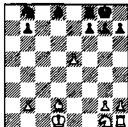


Cb8 6.0–0 d6 7.Ng5 Cf6 şi negrul a obţinut un joc mai bun. Mutarea 6.d5 a dus numai la micşorarea razei de acţiune a nebunului c4.

O altă partidă a început cu mutările: **1.e4 c6 2.Cc3 d5 (Apărarea Caro–Kann) 3.Cf3 d:e4 4.C:e4 Nf5?** (Această mutare nu dă rezultate. Negrul atacă calul, dar acesta pleacă pe un câmp mai bun.) **5.Cg3 Ng6 6.h4! h6** (Albul ameninţase 7.h5 cu luarea nebunului) **7.Ce5** (Diagrama 76). Atac corect. Albul ameninţă cu schimbul la g6 ca să strice poziţia pionilor de pe flancul regelui şi obligă nebunul să se retragă pe o poziţie slabă. A urmat **7... Nh7 8.Dh5** (Albul ameninţă cu mat la f7) **8... g6 9.Nc4!** (Deoarece se ameninţă mat la f7,negrul nu poate lua dama) **9... e6 10.De2** şi albul obţine o poziţie foarte bună

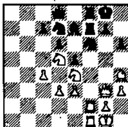
EXERCIŢII

77



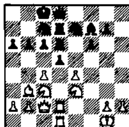
61. În diagrama 77, la mutare este negrul. El organizează un atac asupra pionului izolat e5. Va putea oare albul să–l apere?

78



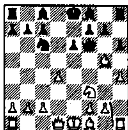
62. În poziţia din diagrama 78, lupta se duce în jurul câmpului f6. Poate oare albul, la mutare fiind, să obţină avantaj material?

79



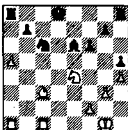
63. Diagrama 79 prezintă o poziţie în care albul şi–a concentrat toate forţele de atac asupra câmpului d5. Albul mută. Ce rezultat va avea atacul?

80



64. În „Apărarea franceză", după 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.C:f6+ D:f6 6.Cf3 h6 7.h4 Cc6 8.Ng5, s–a creat poziţia din diagrama 80. Este corect sacrificiul nebunului? Ce propuneţi să mute negrul?

81



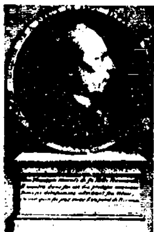
65. În diagrama 81, albul este la mutare şi poate sacrifica calul la f6. Sacrificiul este corect?

66. Albul începe cu mutările: 1.e4 e5 2.f4 e:f4 (Gambitul regelui) 3.Cf3 Cf6. Trebuie oare albul să mute 4.e5?

67. Partida prin telegraf Petersburg – Londra a început cu mutările: 1.d4 d5 2.c4 Cc6 3.Cc3 d:c4 4.d5 Ca5 (Pe câmpul a5 calul nu este în siguranţă şi poate fi pierdut) 5.Da4+ c6 6.b4 b5! (Un răspuns mai slab ar fi fost 6... c:b3 7.a:b3 b6 8.d:c6 ceea ce duce la avantaj pentru alb) 7.D:a5 D:a5 8.b:a5 b4 9.Cd1 c:d5. S–a dovedit oare util sacrificiul calului negru? Continuaţi partida.

Primul turneu internațional de la Londra (1851)

La începutul secolului al XIX–lea, principalele centre ale vieții șahiste erau Parisul și Londra. După moartea renumitului Philidor, care nu avea adversar, La Bourdonnais a devenit cel mai puternic șahist francez, iar MacDonnell – cel mai bun șahist din Anglia. În anul 1834, la



François–André Danican Philidor (n.1726, d.1795)



Louis–Charles Mahé de La Bourdonnais (n.1797,d.1840)



Tassilo von Heydebrand und der Lasa (n.1818, d.1899)

Londra, s–a disputat un meci fluviu între La Bourdonnais și MacDonnell, câștigat de primul cu scorul 51,5 – 33,5 (Așa cum se vede, astfel de meciuri nu au fost inaugurate de Kasparov și Karpov – NC). După moartea lui La Bourdonnais și a lui MacDonnell, s–au evidențiat în Franța – St. Amant iar în Anglia – Staunton. Meciul dintre acești doi maeștri a avut loc în 1843 la Londra și Paris și s–a terminat cu victoria categorică a șahistului englez (15,5 – 11,5).



Howard Staunton (n.1810, d. 1874)

În anul 1851, la Londra a fost organizată expoziția industrială internațională. Șahiștii englezi, și în primul rând Staunton, s–au gândit să organizeze în timpul expoziției, un turneu de șah la care să participe cei mai buni jucători din diferite țări. Din Franța au fost invitați Saint Amant și Kieseritzky, din Rusia – Petrov, Jänisch și Șumov, din Germania – Lasa, Anderssen și Mayet, din Ungaria – Löwenthal și Szen. St. Amant, Lasa, Petrov și Șumov au refuzat să participe, iar Jänisch a întârziat la turneu. Organizatorii au redus atunci numărul participanților la șaisprezece. Celor șase străini, le–au fost adăugați zece jucători englezi. Fără îndoială, Staunton se număra printre cei mai tari jucători din lume, iar Williams, Wyvill, Bird erau considerați jucători foarte buni. Restul jucătorilor englezi s–a dovedit a fi necorespunzător unui astfel de turneu internațional.

Trebuie arătat care este diferența dintre cele două feluri de competiții: meci și turneu. NC. Meciul constă în disputarea unei serii de partide între doi adversari. Turneul este un

concurs între mai mulţi jucători, care obişnuit se întâlnesc unul cu celălalt o singură dată. Tipul clasic de turneu este acela în care un jucător se întâlneşte pe rând cu toţi ceilalţi şahişti. Turneele moderne cu mulţi participanţi se desfăşoară după sistemul „elveţian" în care perechile se formează, în principiu, între jucători cu acelaşi număr de puncte.

Turneul de la Londra s-a organizat după alt sistem: cei 16 participanţi au fost împărţiţi prin tragere la sorţi în opt perechi. Partenerii perechii formate jucau câte trei partide. Remizele erau rejucate. Cei care câştigau câte două partide din trei formau din nou perechi, tot prin tragere la sorţi, iar cei opt jucători învinşi erau eliminaţi din competiţie.

Sorţii au căzut ca în primul tur Anderssen să joace cu Kieseritzky, iar Williams cu Löwenthal. Kieseritzky şi Löwenthal care erau printre cei mai puternici participanţi, au fost eliminaţi din concurs. În cel de al doilea tur, tot prin tragere la sorţi s-au întâlnit Anderssen cu Szen, Wyvill cu Kennedy, Williams cu McLean, iar Staunton cu Horwitz. De data aceasta era considerat învingător acel jucător care câştiga mai multe partide din şapte jucate. Au învins Anderssen, Wyvill, Williams şi Staunton. În al treilea tur, sorţii au decis ca Anderssen să joace cu Staunton, iar Wyvill cu Williams. Au învins Anderssen şi Wyvill. În sfârşit, întâlnirea dintre aceştia, în care victoria a fost de partea lui Anderssen, a decis pe învingătorul turneului.

Formarea perechilor prin tragere la sorţi favoriza neprevăzutul şi nu s-a mai practicat după aceea în Europa. Jocul începea la ora 11 şi dura fără întrerupere până la 7 seara. Timpul pentru gândire nu era limitat. Şahiştii englezi jucau fără grabă, iar unii dintre ei, ca Williams de pildă, puteau gândi câte o oră la fiecare mutare.

Învingătorul turneului, **Adolf Anderssen**, profesor de matematici, a căpătat dintr-o dată reputaţia de cel mai bun jucător de şah din Europa. Anderssen avea o memorie excepţională, era dotat cu putere de calcul combinativ iar partidele lui erau presărate cu atacuri tactice frumoase şi profund gândite. Stilul partidelor lui Anderssen era apreciat foarte mult de cercul larg al amatorilor de şah, spre deosebire de stilul şcolii engleze, care era destul de arid. Chiar în Anglia, simpatia publicului era mai curând de partea lui Anderssen, decât a lui Staunton. După terminarea turneului, Staunton l-a provocat la un meci pe Anderssen, însă acest interesant proiect nu s-a realizat. Şi când te gândeşti că Anderssen a fost invitat la Londra numai pentru că Lasa (Tassilo von Heydebrand und der Lasa), care era atunci primul şahist german, a refuzat să participe la turneu!

Şcoala berlineză de şah a fost constituită de o grupă de jucători ai „Societăţii berlineze de şah", înfiinţată în 1827, care, din 1830 până în 1850, a impulsionat jocul de şah nu numai din Germania ci şi din întreaga Europă. Nucleul grupei, cunoscut sub numele „Pleiada", cuprindea pe Bledow, von der Lasa, Bilguer, Hanstein, Horwitz, Schorn şi Mayet. Aceştia obişnuiau, în anii 1837-1839, să se întâlnească de două ori pe săptămână, în „Grădina de flori" de pe strada Potsdam din Berlin, pentru a studia în comun teoria şahului. Prin analizele lor, în special din deschideri (Apărarea berlineză din Partida spaniolă), au pus temelia primelor cercetări mai serioase, ştiinţifice, ale jocului de şah. Bledow a înfiinţat în 1828 primul ziar de şah din Germania în care s-au publicat aceste numeroase studii de şah. Manualul de şah „Bilguer-Handbuch" apărut în 1843 (după moartea autorului) sub îngrijirea lui Lasa, a sintetizat toate aceste căutări. Fără îndoială, de toate aceste noutăţi a beneficiat şi Anderssen care, prin locul ocupat la Londra, a demonstrat superioritatea şcolii berlineze de şah.

Adolf Anderssen a confirmat acest succes prin rezultate ulterioare deosebit de frumoase, afirmându-se ca una dintre cele mai puternice personalităţi ale şahului din vremea sa. Au intrat în antologiile şahiste „Partida nemuritoare", jucată amical cu Kieseritzky la Londra în 1851 şi „Partida veşnic verde" câştigată la germanul Jean Dufresne (alias S.E. Freund) în 1852 la Berlin, într-o cafenea.

Al doilea clasat la Londra, Marmaduke Wyvill, ilustru amator de şah, a reuşit în acest turneu cea mai bună realizare din scurta sa carieră competiţională, care s-a încheiat în 1855, după numai şase concursuri.

Cât priveşte pe **Howard Staunton**, el ne apare ca având un orgoliu excesiv care transforma în dramă orice înfrângere din şah. Nu a lăsat partide memorabile din cauza stilului său arid care urmărea victoria mai ales ca urmare a greşelilor adversarilor. A rămas în istoria şahului ca publicist (manual şi revistă de şah), organizator al turneului de la Londra şi pentru proiectarea şi punerea în circulaţie a pieselor de şah tip Staunton, vestite şi acum pentru armonia lor.

CAPITOLUL VI

FINALURILE DE PIONI

„A şti să joci finalul, înseamnă a şti să joci şah". **(A. Petrov)**
„Nimic nu poate strica o poziţie atât de puternic şi de ireparabil ca mutările pionilor."
(S. Tarrasch)

Trecem acum la studierea finalului cu pioni. Această parte a teoriei jocului de şah este foarte importantă. În practica jocului, cititorul se va întâlni deseori cu finaluri de pioni când, după schimbul figurilor, fiecare din părţi va rămâne cu câte un rege şi cu câte unul sau mai mulţi pioni. Jocul în astfel de finaluri necesită o mare precizie. O singură mutare greşită hotărăşte de obicei rezultatul partidei.

La întâlnirile dintre jucătorii de şah, după o luptă lungă, cu numeroase mutări, unul din adverşari are avantaj de un pion. Este suficient un astfel de avantaj pentru victorie? Dacă este suficient, atunci ce condiţii trebuie create? Este necesar oare să tindem spre un schimb de figuri şi să trecem la finalul de pioni? Un răspuns corect la aceste întrebări se poate da numai după ce jucătorul şi-a însuşit temeinic finalurile de pioni.

Studierea finalurilor de pioni trebuie să fie făcută înainte de a trece la studierea unor finaluri mai complicate ca cele cu turnuri sau cu figuri uşoare, deoarece acestea, de cele mai multe ori, se transformă în finaluri de pioni.

Analiza finalurilor de pioni ajută la formarea deprinderii de a calcula mai multe mutări şi, implicit, la ridicarea forţei de joc.

N.C. Analize cuprinzătoare asupra finalurilor de pioni au făcut J. Berger (Austria, 1845–1933), N. D. Grigoriev (Rusia, 1895– 1938), I. L. Averbach (URSS, n.1922) şi alţii.

Rege şi pion contra rege

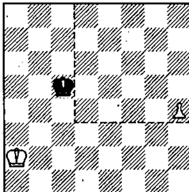
A da mat numai cu un pion, chiar în colţul tablei, desigur că este imposibil. Cel mult se poate face pat. Din această cauză câştigul depinde de faptul dacă se va reuşi aducerea pionului până la ultima linie pentru transformarea lui în damă (sau turn).

Înainte de toate, să analizăm un exemplu în care pionul se transformă în damă fără ajutorul regelui său.

Fiind la mutare, în diagrama 82, albul câştigă deoarece regele negru nu va putea opri pionul: **1.h5 Rd6 2.h6 Re6 3.h7 Rf7 4.h8D**. Dacă la mutare este negrul, atunci pionul va fi luat: **1... Rd6 2.h5 Re6 3.h6 Rf6** (sau 3... Rf7) **4.h7 Rg7 5.h8D+ R:h8.**

Sfârşitul luptei dintre rege şi pion poate fi foarte uşor calculat, folosind **regula pătratului**. Desenăm în minte un pătrat, a cărui latură are atâtea câmpuri câte sunt de la pion până la câmpul de transformare, inclusiv câmpul pe care se află pionul respectiv.

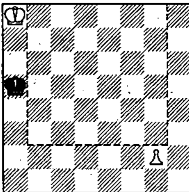
82



Albul la mutare – câştigă
Negrul la mutare – remiză

În diagrama 82, laturile pătratului pionului h4 sunt marcate cu liniuţe. Dacă este la mutare, regele negru intră în acest pătrat şi în acest caz el va ajunge primul. Cititorul trebuie să se convingă că regele negru poate să se afle şi pe câmpurile c8, c7, d3, c3 şi, în toate cazurile, având prima mutare, regele negru va putea opri pionul. Este clar, de asemenea, că regele negru, care se află la g3 sau h3, dacă albul este la mutare, nu va putea ajunge pionul liber.

83



Albul la mutare – câştigă
Negrul la mutare – remiză

Privind diagrama 83, se formează impresia că pătratul aferent pionului g2 are în colţuri câmpurile g2, g8, a8, a2 şi deci că, deoarece regele negru se află în pătrat, în cazul acesta, chiar dacă albul ar fi la mutare, el tot ar ajunge pionul g2. Această impresie este înşelătoare. Pionul poate merge de pe câmpul iniţial g2 dintr-o dată pe câmpul g4. Pentru stabilirea pătratului pionului care se află pe un câmp iniţial, trebuie să ne imaginăm că el se află pe linia a treia (iar pentru negru pe a şasea). Pătratul pionului g2 din diagrama 83 este indicat cu o linie întreruptă. Dacă albul mută primul, atunci el câştigă. Dacă negrul este la mutare, atunci este remiză.

Rezolvaţi următoarele exemple:

a. Alb: Rh6; Negru: Rh8, p.b7.
b. Alb: Ra5; Negru: Ra7, p.g3.
c. Alb: Rb2; Negru: Ra5, p.f4.

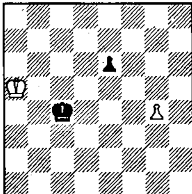
În toate aceste trei poziţii la mutare este albul. Poate el să obţină remiza? Stabiliţi rezultatul cu ajutorul pătratului fără să mutaţi piesele, iar după aceea verificaţi pe tablă făcând toate mutările.

d. Aranjaţi pe tablă următoarea poziţie: Alb – Rg2, p.c4; Negru – Rg4. Uitaţi-vă atent la poziţie şi căutaţi s-o memoraţi. Fără să vă uitaţi pe tablă, stabiliţi ce rezultat va fi dacă prima mutare este a albului şi ce rezultat va fi dacă primul va muta negrul. Mutările trebuie să le notaţi şi apoi să le controlaţi pe tablă. Executaţi o serie de asemenea exerciţii, care sunt folositoare pentru dezvoltarea memoriei şi reprezentării spaţiale.

Să urmărim cu atenţie căile pe care regele din diagrama 83 ajunge pionul g2. El poate să aleagă diferite căi, de exemplu: Ra5–b5–c5–d6–e7 sau Ra5–b5–c6–d7–e7–f7 sau Ra5–b4–c4–d5–e6–f7. Este important ca, după fiecare mutare a regelui, acesta să se afle în pătratul pionului. Dacă însă, în diagrama 83, regele va fi mutat de pe a5 pe a2, atunci nu va rămâne decât o singură cale: Ra2–b3–c4–d5–e6–f7, adică pe diagonala pătratului.

Dacă pe acest singur drum în diagonală se va afla un obstacol, regele, deşi găsindu-se în pătrat, nu va putea ajunge pionul.

Un astfel de caz este analizat în

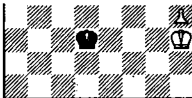


Albul la mutare, câştigă

diagrama 84.

După mutările **1.g5 Rd5 2.g6**, propriul pion împiedică regele să ajungă pionul „g". Dacă regele negru nu s–ar fi aflat pe c4, ci pe c5, după 1.g5 Rd6 2.g6 Re7 3.g7 Rf7, regele ajunge la timp. Să adăugăm în diagrama 84 un pion negru la e7 şi negrul va pierde din nou: 1.g5 Rd6 2.g6 Re5 3.g7.

O piedică în calea regelui poate fi nu numai propriul pion, ci şi regele advers (Diagrama 85).

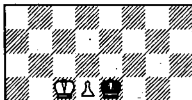


Albul câştigă

1...Re4 2.Rg4! (Nu 2.h5 Rf5 =) **2...Re5 3.Rg5!** (Altfel 3...Rf6 =) **3...Re6 4.Rg6! Re7 5.Rg7!** şi pionul „h" se transformă imparabil în damă.

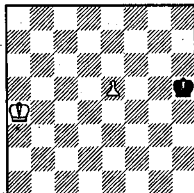
Exemplele din diagramele 84 şi 85 ne arată că, la folosirea regulii pătratului, este necesar să se verifice dacă drumul pe care regele se apropie de pion este liber sau nu.

În diagrama 86, pionul se află între cei doi regi. Regele negru se află în pătratul



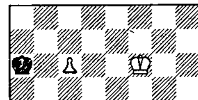
Albul câştigă

pionului d5. Dacă negrul mută primul **1...Rf6**, căutând să reţină din faţă pionul prin manevra Rf6–e7–d7, atunci urmează **2.Rc6 Re7 3.Rc7** şi, sub protecţia regelui, în trei mutări pionul se transformă în damă.



Albul la mutare, câştigă

În exemplul din diagrama 87, după **1.Rb5**, regii sunt dispuşi simetric, la o distanţă egală de pionul e5. Va urma **1...Rg6 2.Rc6 Rf7** (Sau 2...Rf5 3.Rd5 şi se va crea poziţia de tipul celei din diagrama 86.) **3.Rd7** şi, din nou, sub protecţia regelui, pionul merge înainte spre câmpul de transformare.

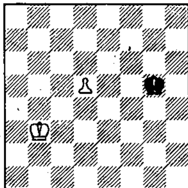


În poziţia din diagrama 88, dacă joacă

negrul, el mută 1...**Rb6** și ia pionul „c". Dacă albul mută primul, atunci el este cel care câștigă, atât prin **1.Re6**, cât și prin **1.Re7**. Orice mutare ar face negrul, pionul „c" se va transforma, de exemplu: **1...Rb6 2.Rd6 Ra7 3.c7 Rb7 4.Rd7** și la mutarea următoare albul face damă pe câmpul c8.

Dacă însă, în diagrama 88, regele negru va fi la b8, atunci, după 1.Re6, va urma 1...Rc7! 2.Rd5. Regele negru a blocat drumul pionului „c": remiză.

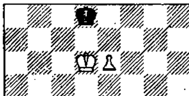
89



Dacă în diagrama 89 negrul va alege calea Rg5–f5–e5, albul va răspunde Rb3–c4–c5 și va obține o poziție simetrică, câștigătoare, de tipul celei din diagrama 86. Din această cauză, negrul încearcă să-și așeze regele nu în flancul pionului, ci în fața lui: **1...Rf6!** (Nu 1...Rf5 2.Rc4 și mutarea 2...Re6 este imposibilă) **2.Rc4 Re7! 3.Rc5 Rd7.** Situația s-a schimbat. Pionul se află alături de regele său, însă regele negru împiedică avansarea pionului. Întrebarea se pune dacă pionul va reuși să înainteze. Vom trece acum la analizarea unor astfel de poziții, destul de importante.

Poziția din diagrama 90 este esențială pentru înțelegerea finalului de pioni de acest gen. Cititorul știe de asemenea că amplasarea regilor pe linie sau coloană la o distanță de un câmp se numește opoziție. La o astfel de opoziție a regilor, fiecare din ei ia celuilalt câte trei câmpuri intermediare. La marginea tablei, dacă regii s-ar afla la a3 și a5, se ocupă numai câte două câmpuri. La opoziție, este important să cedezi mutarea adversarului. Acest moment se numește preluarea sau **obținerea opoziției.** În ce constă preluarea opoziției? În aceea că regele advers este obligat să joace și să părăsească câmpul bun de apărare.

90

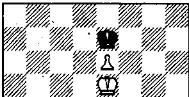


Albul la mutare, remiză.
Negrul la mutare, albul câștigă

Rezultatele luptei din diagrama 90 depind de cine va prelua opoziția. Dacă aceasta a fost obținută de către alb și la mutare va fi negrul, atunci va urma **1...Re8 2.e7 Rf7 3.Rd7** și apoi **4.e8D.** Dacă însă opoziția a fost preluată de negru și la mutare va fi albul, atunci poate urma: **1.e7+ Re8** și albul trebuie să aleagă între a pleca cu regele (pierzând pionul) sau mutarea 2.Re6 și negrul este pat; în ambele cazuri, partida se termină cu remiză. Trebuie să observăm că mutarea pionului pe linia a șaptea, dând șah regelui negru, a dus la remiză, iar mutarea fără șah a dus la câștig.

Deci poziția din diagrama 90 nu este certă. Partida poate fi câștigată sau făcută remiză, rezultatul depinzând de cine este la mutare.

91

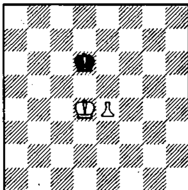


Să trecem acum la poziția din diagrama 91. Observați că, în această poziție, regele alb se află în spatele pionului său.

Dacă la mutare este negrul, el e obligat să–şi retragă regele pe linia a opta şi, după cum s–a arătat la analiza diagramei 90, trebuie să fie gata să realizeze opoziţia; dacă regele alb se va muta la d6, atunci cel negru trebuie să ocupe câmpul d8; dacă regele alb va muta la f6, regele negru trebuie să mute la f8. Reiese că negrul poate face o singură mutare corectă, adică **1...Re8!** şi albul poate să obţină numai pat (2.Rd6 Rd8; 2.Rf6 Rf8 =).

Să presupunem că, în diagrama 91, prima mutare trebuie să o facă albul. El joacă **1.Rd5**. Se vede clar că şi în acest caz mutarea corectă este **1...Re8** (şi apoi 2.Rd6 Rd8 pat, ca mai sus). Dar dacă albul se va întoarce cu regele la e5, atunci şi negrul se va întoarce cu regele la e7. După 1.Rd5, ar duce la pierdere mutarea 1...Rd8? din cauza 2.Rd6 Re8 3.e7 Rf7 4.Rd7.

92



Trecem acum la analizarea poziţiei din diagrama 92. Deoarece negrul este la mutare, el trebuie să se retragă cu regele. Acesta are de ales unul din cinci câmpuri. Dacă ar muta pe linia a şaptea, atunci ar permite regelui alb să ocupe câmpurile d5 sau e5, cu alte cuvinte regele alb nu va fi în spatele sau în flancul pionului său, ci în faţa lui. Mai departe se va demonstra că o astfel de poziţie a regelui este favorabilă acelei părţi care este în avantaj. Din această cauză regele alb trebuie împiedicat să–şi realizeze intenţiile: **1...Re6!** (Toate celelalte mutări duc la pierderea partidei) **2.e5** (Albul nu are o mutare mai bună. La orice mutare a regelui, negrul va răspunde cu Re5. Mutarea pionului obligă regele negru să se retragă. Se pierde cu 2...Rf5 din cauza 3.Rd5 şi se ajunge la cunoscuta poziţie simetrică din diagrama 86. Rămân câmpurile d7, e7 şi f7. Se pare că singura mutare corectă este 2...Re7 pentru ca, la 3.Rd5, să se ia opoziţia prin 3...Rd7. Dar, în cazul de faţă, pierderea opoziţiei nu este periculoasă şi negrul poate răspunde altfel.) **2...Rd7 3.Rd5 Re7** (Propriul pion îl împiedică pe regele alb să câştige opoziţia!) **4.e6 Re8! 5.Rd6 Rd8.** Rezultă deci o poziţie de remiză cunoscută din diagrama 90.

Exemplele din diagramele 90–92 duc la următoarea concluzie: **regele care stă pe coloanele alăturate sau în spatele pionului său nu poate alunga regele advers de pe câmpul de transformare, nu poate transforma pionul în damă şi nu poate obţine câştigul.**

Iată de ce, în exemplul din diagrama 89, o manevră corectă a negrului duce în cele din urmă la remiză.

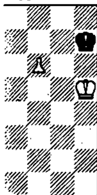
Excepţia de la regula de mai sus este posibilă numai atunci când regele părţii mai slabe nu a putut reţine la timp pionul advers pe linia a şaptea şi este nevoit să ocupe câmpul de transformare, pierzând opoziţia. Un astfel de caz este dat în diagrama 93.

Dacă regele negru s–ar fi aflat pe câmpul g8, negrul, după 1...Rf7 sau 1...Rf8 ar fi obţinut remiza. Aşa însă, albul câştigă: **1.Rg5 Rh8 2.Rf5!** (2.Rg6? Rg8 3.f7?? şi este pat) **2...Rg8 3.Re6 Rf8 4.f7 Rg7 5.Re7 R~ 6.f8D.**

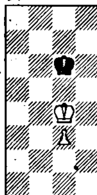
Este posibilă varianta: 2.Rh6! Rg8 3.Rg6 Rh8 (3...Rf8 4.f7 Re7 5.Rg7 şi apoi 6.f8D) 4.Rf7 (4.f7?? pat) 4...Rh7 5.Re7 şi 6.f8D.

Să ne mai întoarcem o dată la exemplul din diagrama 92, după a doua mutare a albului. De ce, după 2...Rd7 3.Rd5, pierderea opoziţiei de către negru nu duce la înfrângere, iar dacă s–ar muta toată poziţia cu o linie mai jos negrul

93



94



pierde? Din cauză că, după 3...Re7 4.e6, negrul poate alege un câmp bun de retragere pentru rege pe linia a opta, în timp ce, în al doilea caz, regele negru este de acum la marginea tablei şi nu mai are unde muta.

Când s-a analizat diagrama 92, s-a arătat că negrul nu trebuia să admită ca regele alb să ocupe câmpul din faţa pionului. Acum trecem la analiza unei astfel de poziţii (Diagrama 94)

Aici vedem din nou cunoscuta opoziţie a regilor. Ei ocupă unul altuia câmpurile b5, c5 şi d5. Rezultatul luptei depinde, în cazul de faţă, de cine a obţinut opoziţia.

Să presupunem că opoziţia a fost obţinută de negru şi la mutare este albul: **1.Rd4 Rd6 2.Re4 Re6** (Se poate şi 2...Rc5 cu ameninţarea 3...Rc4 ceea ce ar duce, după 4.Rd3 Rd5, la o poziţie de remiză cunoscută mai înainte) **3.Rd4 Rd6** (Albul nu poate pătrunde cu regele înainte şi trebuie să mute pionul) **4.c4.**

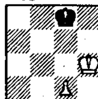
A survenit o poziţie analoagă celei din diagrama 92. Pionul este în flancul regelui, deci remiză.

Să vedem acum ce se întâmplă dacă opoziţia a fost obţinută de alb şi la mutare este negrul: **1...Rd6** (Regele negru este forţat să părăsească câmpul c6 şi să deschidă drum regelui alb.) **2.Rb5!** (Dacă regele negru s-ar fi retras pe câmpul b6, regele alb ar fi mutat pe câmpul d5.) **2...Rc7 3.Rc5!** (Albul realizează pentru a doua oară opoziţia. Nu mergea 3.c4, la care negrul ar fi obţinut imediat opoziţia prin 3...Rb7! şi, după cum s-a arătat mai sus, obţine remiza.) **3...Rb7** (Pierderea opoziţiei obligă pe negru să permită trecerea în faţă a regelui alb.) **4.Rd6! Rc8** (O altă mutare posibilă a negrului, 4...Rb6, este analizată mai departe.) **5.Rc6** (Albul obţine pentru a treia oară opoziţia. De altfel el putea câştiga şi cu 5.c4 Rd8 6.c5, continuare pe care o vom analiza în diagrama 95.) **5...Rd8 6.c4 Rc8 7.c5 Rd8 8.Rb7** şi pionul se transformă în damă.

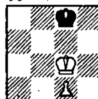
În loc de mutarea 4...Rc8 negrul putea să se apere astfel: **4...Rb6 5.c4 Rb7 6.c5 Rc8** (Diagrama 95. Acum albul trebuie să fie atent. Este suficient să joace greşit 7.c6? pentru ca, după 7...Rd8, să se ajungă la cunoscuta poziţie de remiză. Continuarea corectă este numai cea care duce la obţinerea opoziţiei.) **7.Rc6! Rb8 8.Rd7 Rb7 9.c6+** etc.

Analiza poziţiilor din diagramele 93 şi 94 permite să tragem următoarea concluzie importantă: **dacă regele se află în faţa pionului şi poate obţine opoziţia, câştigarea partidei este asigurată; dacă opoziţia a fost câştigată de regele advers, rezultatul va fi remiză.**

95



96



Albul câştigă

Această regulă are o excepţie, care este arătată în diagrama 96. Regele negru a obţinut opoziţia, însă urmează: **1.Rd6 Rd8** (Nu merge nici 1...Rb8 din cauza 2.Rd7) **2.c6! Rc8 3.c7 Rb7 4.Rd7** şi apoi **5.c8D.**

În poziţia din diagrama 90, pionul a fost de acum pe linia a şasea şi partida s-a terminat cu pat. Aici însă mutarea

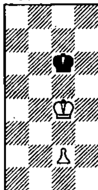
pionului de pe linia a cincea pe linia a şasea trece opoziţia albului, ceeea ce decide.

Deci, mai putem formula o regulă importantă: **Dacă regele, aflându–se în faţa pionului, a atins linia a şasea (iar pentru negru – a treia) câştigul se obţine indiferent de opoziţie.**

Importanţa obţinerii opoziţiei o vom mai arăta şi în exemplele următoare.

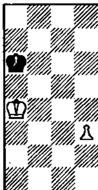
În diagrama 97, opoziţia a fost obţinută de negru. Totuşi el pierde deoarece albul mai are în rezervă mutarea **1.c3!** şi se obţine poziţia din diagrama 94, care se câştigă de alb deoarece negrul este la mutare. Dacă pionul s–ar fi aflat la c3, partida s–ar fi terminat remiză, cu albul la mutare.

97



Albul câştigă

98



Albul mută: remiză

Poziţia din diagrama 98 este remiză dacă albul este la mutare şi albul câştigă cu negrul la mutare:

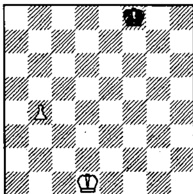
a) **1.Rb4 Rb6 2.Rc4 Rc6 3.Rd4 Rd6 =**

b) **1...Rb6 2.Rb4 Rc6 3.Rc4 Rd6 4.Rd4 Re6 5.Rc5 +–.**

Putem muta, în diagrama 98, regele alb pe câmpul h4, iar cel negru pe câmpul h6 şi situaţia nu se schimbă. Regele alb se află pe linia a patra, iar pionul pe linia a treia, deci regele se află în faţa pionului şi decide opoziţia.

În poziţia din diagrama 99, câştigul nu

99



Albul la mutare, câştigă

este uşor, după cum s–ar părea la prima vedere. Mutarea pionului nu are nici un sens, deoarece regele negru se află în pătrat şi pionul se pierde. Mutările 1.Rd2 Re7 2.Rd3 Rd6 (Merge şi Rd7) 3.Rc4 Rc6 duc la cunoscuta poziţie de remiză.

Scopul se atinge printr–o manevră de învăluire: **1.Rc2! Re7 2.Rb3! Rd6 3.Ra4! Rc6 4.Ra5 Rb7 5.Rb5!** (Desigur, nu 5.b5? Ra7! =) şi albul câştigă, deoarece regele alb a obţinut opoziţia şi se află în faţa pionului.

Dacă negrul mută primul, atunci urmează **1...Re7 2.Rc2 Rd6 3.Rb3 Rc6 4.Ra4 Rb6.** Regele alb se află alături de pion şi nu poate trece înaintea lui, deci remiză.

EXERCIŢII

68. În poziţia: Alb – Rf5, p.f3; Negru – Re7, la mutare fiind negrul, poate oare albul să câştige?

69. În poziţia: Alb – Rd4, p.e4; Negru – Re7, albul este la mutare. Arătaţi ce mutări duc la câştig şi ce mutări duc la remiză.

70. În poziţia: Alb – Rc1; Negru – Rd4, p.c4, care mutări anume duc la câştig pentru negru?

71. Alb: Rg1; Negru – Rf4, p.e5. Poate oare albul, dacă mută primul, să salveze partida?

72. În poziţia: Alb – Rf2, p.e4; Negru – Rf4, p.e5, albul este la mutare. Regele alb are de ales o mutare din cinci posibile. Găsiţi care anume mutări duc la remiză şi care duc la pierderea partidei.

73. Fără să vă uitați pe tablă, imaginați–vă în minte următoarea poziție: Alb – Rb5; Negru – Ra8, p.f5. Mută negrul. Stabiliți rezultatul partidei și notați mutările, apoi verificați pe tablă exactitatea lor.

74. Poate oare negrul să câștige în următoarea poziție: Alb – Rh3; Negru – Rh5, p.d6, dacă la mutare este negrul? Dar dacă pionul negru stă la c6 ? Dar dacă este așezat la b6?

75. În poziția: Alb – Rc4; Negru – Rc6, p.d4, d7, la mutare este negrul. Poate oare să câștige ? Cu ce mutare trebuie să răspundă albul la mutarea negrului 1...Rc7?

76. Cum câștigă albul în poziția: Alb – Rc7, p.b5; Negru – Ra8?

77. În poziția: Alb – Rh1; Negru – Rh5, p.f5, mută albul. Poate oare să salveze partida?

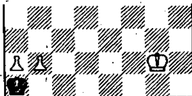
Rezolvați toate exercițiile întâi făcând toate mutările pe tablă, apoi a doua oară fără să mutați piesele pe tablă.

Regula pătratului în acțiune

În amintirile sale, regretatul maestru N. D. Grigoriev povestește o întâmplare interesantă, care s–a petrecut imediat după ce–și terminase liceul. Tânărul Grigoriev se nimerise pentru prima oară în cercul de șah de la Moscova.

Partenerul lui Grigoriev era un bătrân onorabil, se pare profesor de conservator, care juca șah de mai multe decenii, însă nu cunoștea prea bine elementele de bază ale teoriei jocului de șah. După multe complicații, în partidă a survenit poziția, de altfel cu totul neobișnuită, din diagrama 100.

100



La mutare este negrul. Pionul b2 este la fel de tentant ca și pionul a2. Se punea problema care din ei trebuia să fie luat? După o îndelungată gândire, profesorul „a mâncat" pionul b2: **1...R:b2**. A urmat **2.a4 Ra3 3.a5 Ra4** (Ca să–l ajungă...) **4.a6 Ra5 5.a7 Rb6 6.a8D** și negrul a cedat.

– „Eh, n–am ajuns" a zis cu amărăciune profesorul, care se pare că, până în ultima clipă, nu pierduse speranța că va ajunge la timp cu regele lui. Sau poate era înciudat că nu luase cu regele pionul pe care trebuia să–l ia...

Cititorule, ce părere ai?

Paul Charles Morphy, un meteor al șahului

După primul turneu internațional de la Londra, Anderssen, învingătorul turneului, a căpătat renumele de cel mai puternic maestru din Europa. Încercările de a se organiza un meci între Anderssen și Staunton nu s–au finalizat din vina lui Staunton. Maestrul francez Harrwitz era evident mai slab decât Anderssen. Este posibil ca maestrul rus Petrov să fi avut succes în meciul cu Anderssen, însă din diferite cauze el evita campionatele de șah, astfel că era foarte greu de apreciat forța lui reală.

Încă în timpul turneului de la Londra, s–a vorbit mult despre un copil minune al șahului, care trăia în New–Orleans (S.U.A.). Maestrul ungur J. Löwenthal a fost în Statele Unite în anul 1850 și a jucat cu băiatul de 13 ani, care se numea Morphy, un meci de trei partide care s–a încheiat surprinzător cu două victorii ale copilului și o remiză (+2 =1 –0).



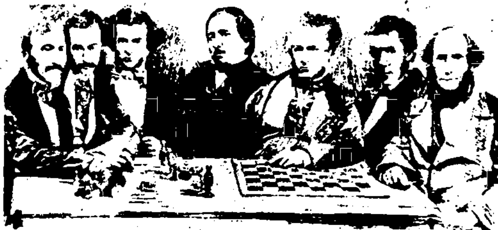
Paul Charles Morphy
(n.1837, d.1884)

P. C. Morphy s–a născut la New Orleans pe data de 22 iunie 1837 în familia unui judecător din statul Louisiana căsătorit cu o frumoasă creolă de origine franceză. A învăţat şahul în familie privind pasionantele partide jucate de tatăl său, unchiul său şi prietenii familiei, iar curând începe să participe la aceste confruntări şi, încet, încet, să–şi depăşească adversarii, episodul Löwenthal din 1850 fiind semnificativ în acest sens. Tânărul Paul Charles, este întâi elev la Colegiul iezuit din Mobile – Alabama, iar din 1855 devine student al facultăţii de drept a Universităţii din Louisiana pe care o absolvă în 1857 şi obţine dreptul de a profesa ca avocat în anul următor, la majorat. În paralel, se antrenează cu cei mai puternici şahişti de peste ocean spre a–şi perfecţiona jocul. În octombrie 1857, la New York a avut loc primul turneu de şah pan–american. Morphy a câştigat primul loc (+14 =3 –1), iar Paulsen s–a clasat pe locul doi.

După victoria lui Morphy, americanii l–au invitat în Statele Unite pe Staunton pentru a susţine un meci cu Morphy, dar îndelungatele discuţii care s–au dus n–au dat niciun rezultat.

Atunci Morphy s–a hotărât să vină în Europa şi acolo să–şi „încrucişeze armele" cu cei mai buni şahişti ai Lumii Vechi. În iunie 1858 el a sosit în Anglia. Au avut loc două partide prin consultaţie între Morphy şi Barnes pe de o parte şi Staunton şi Owen pe de altă parte. Ambele partide au fost câştigate de Morphy, după care Staunton a refuzat meciul cu tânărul american.

În partide separate, Morphy a învins fără greutate maeştri puternici ca Barnes, Boden, Bird, Owen şi, în sfârşit, a avut loc în iulie 1858 meciul lui cu Löwenthal, care s–a mutat între timp în Anglia. Acest meci important a fost câştigat de Morphy detaşat (+9 =5 –3). După terminarea meciului cu Löwenthal, Morphy a jucat un meci cu Owen, dându–i acestuia un pion şi o mutare. Şi acest meci a fost câştigat de Morphy. Nemaiavând ce face în Anglia, Morphy a plecat în septembrie la Paris. Curând s–a organizat meciul Morphy – D.Harrwitz, cel mai puternic maestru din Paris. Morphy a pierdut primele două partide, apoi însă a câştigat patru consecutiv şi în final s–a distanţat (+5 =1 –3).



Litografie de la mijlocul secolului al XIX–lea. De la stânga la dreapta: J. I. Löwenthal, I.–A. De Rivière, M. Wyvill, E. K. Falkbeer, H. Staunton, Lyttleton şi Kennedy.

Succesele lui Morphy la Paris erau considerate ca o victorie a geniului francez, dată fiind originea mamei sale. După înfrângerea lui Harrwitz, admiratorii lui Morphy au trimis o invitaţie lui Anderssen ca acesta să vină la Paris pentru un meci cu tânărul american. Anderssen a primit provocarea şi la 20 decembrie 1858 a început această luptă istorică.

Cel care câştiga şapte partide (remizele nu se socoteau) era considerat învingătorul meciului. Locul unde se desfăşura meciul era o sală specială într–unul dintre cele mai bune hoteluri din Paris. Publicul nu era admis la meci. Asistau numai organizatorii de onoare ai meciului, maeştrii St. Amant, De Rivière, Preti, Mortimer, Journmont.

Meciul a durat numai o săptămână. Morphy a câştigat 7 partide, a pierdut 2, iar alte două au

fost remize. Anderssen nu s–a apucat să explice insuccesul său cu diferite argumente, ci a recunoscut făţiş superioritatea lui Morphy. În scrisoarea sa către maestrnt german Lasa, el scria că cel care joacă cu Morphy trebuie să înlăture orice speranţă de a–l prinde în vreo cursă carecare, oricât de subtilă ar fi ea. Dacă vreo mutare a lui Morphy pare la prima vedere greşită, după o analiză mai adâncă ea se dovedeşte a fi bine gândită. Faţă de jocul de şah Morphy avea o atitudine serioasă şi o conştiinciozitate de artist. Încordarea minţii într–o partidă de şah este pentru noi doar un prilej de satisfacţii; pentru Morphy însă împlinirea misiunii pe care o avea era o datorie sfântă.

După meci Morphy a mai jucat cu Anderssen încă şase partide uşoare (+5 =0 –1), iar apoi a avut loc o serie de încă opt partide uşoare cu preşedintele clubului londonez Montgrédien, care nici nu pot fi privite ca meci, atât de zdrobitor fiind rezultatul final (+7 =1 –0). În martie 1859, Morphy s–a hotărât să plece în America şi, în drum spre patrie, a sosit la Londra. Aici el a stat trei săptămâni şi a susţinut un simultan – record pentru acea vreme – împotriva a 10 jucători puternici, fără a se uita pe tablă, cu rezultatul +2, =8, –0. Ultima participare serioasă la viaţa şahistă a lui Morphy a fost simultanul dat împotriva a cinci dintre cei mai puternici jucători de şah din Anglia şi Franţa. Morphy a câştigat la De Rivière şi Bird, a pierdut la Byrnes şi a făcut remiză cu Boden şi Löwenthal.

Bilanţul şahist al periplului său european (09.06.1858– 30.03.1859) îl situează ca rege neîncoronat al şahului din acea vreme. În cele 10 meciuri mai importante, a jucat 116 partide cu rezultatul +81, =12, –13 şi aceasta în mai puţin de 9 luni!

Întoarcerea lui Morphy în S.U.A., la începutul lunii aprilie 1859, a fost marcată în stilul cel mai american printr–o primire triumfală la New York care a culminat într–o festivitate din aula Universităţii, unde, printre altele, i s–au oferit în dar: o garnitură de şah cu piesele din aur şi argint; o masă de şah lucrată în lemn de trandafir, abanos şi fildeş, cu incrustaţii de argint şi perle; un ceas de buzunar din aur cu un cadran având desene cu motive şahiste.

Apoi, revenit la New Orleans, Morphy s–a retras din viaţa şahistă. În 1867 a fost din nou la Paris însă n–a trecut nici măcar prin sala turneului internaţional de şah care se desfăşura acolo. Cauza retragerii lui Morphy din şah nu este clarificată. Morphy a murit pe data de 10 iulie 1884 la New Orleans, răpus de o meningită. Astfel s–a terminat, în mod trist, drumul vieţii unui mare artist al şahului, al unuia dintre cei mai puternici maeştri din istoria jocului de şah, cel care a reprezentat un moment deosebit în evoluţia artei şahiste. Mari campioni ca Cigorin, Alehin, Botvinnik şi Fischer i–au studiat partidele, deşi Morphy considerase ca „serioase" numai 55 din partidele pe care le jucase în cariera sa.

Morphy înţelesese şi aplicase, cu mult înainte de apariţia studiilor teoretice, acele principii fundamentale care asigură un bun echilibru între diferitele elemente ale şahului, mai ales între spaţiu şi timp.

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL VII

CUM TREBUIE DEZVOLTAT JOCUL LA ÎNCEPUTUL PARTIDEI

„Cel mai important lucru în deschidere este dezvoltarea rapidă a forțelor. De aceea, oricine știe aceasta observă cum șahiștii mai puțin experimentați se ocupă, în această parte a jocului, de lucruri colaterale și absolut inutile. Avem în vedere jocul la câștigare de pioni în dauna dezvoltării, numit în glumă foame de pioni." **(A. Nimzovici)**

„Fiecare mutare a pionului în deschidere trebuie privită în legătură cu planul de joc. O atenție deosebită trebuie acordată pionilor de margine care nu trebuie mutați fără un motiv serios." **(A. Suetin)**

O partidă de șah are trei părți: începutul (care se numește deschidere), jocul de mijloc și finalul.

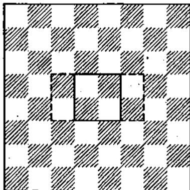
În deschidere se face mobilizarea forțelor. Ambii parteneri caută să-și așeze cât mai bine piesele în vederea luptei care va avea loc. Durata obișnuită a deschiderii este de 10–15 mutări. Albul are dreptul la prima mutare. Este oare suficient să ai prima mutare, pentru a obține, cel puțin pentru un timp, avantaj? În legătură cu teoria deschiderii, s-au scris sute de cărți care dovedesc că este mai ușor de jucat cu albul, însă, având o apărare corectă, negrul ajunge să egaleze jocul. În capitolul II, s-au dat câteva partide concrete, în care lupta se termina chiar în deschidere. Numai greșeli grave făcute la primele mutări duc la victorii atât de rapide.

Studierea detaliată a teoriei deschiderilor este accesibilă numai jucătorilor de șah calificați, care știu să realizeze un mic avantaj pozițional. Începătorului îi este suficient să cunoască principiile de bază ale dezvoltării pieselor, care îi vor fi de ajutor în alegerea mutărilor corecte la începutul partidei.

În poziția inițială, figurile se află pe ultima linie, în spatele zidului de pioni și numai caii sunt aceia care pot fi mutați. Pentru dezvoltarea celorlalte piese este necesar să li se deschidă drum, și în acest scop, trebuie să fie mutați pionii. Pentru o așezare corectă a figurilor și pionilor, este necesar să cunoaștem noțiunea de **centru**.

Pe tabla de șah există un grup de câmpuri care au o valoare deosebită. În diagrama 101, dreptunghiul format din

101



câmpurile c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5 este marcat cu liniuțe.

Aceste câmpuri centrale sunt favorabile pentru plasarea pieselor. O piesă care se află pe un câmp central, atacă

atât câmpurile centrale cât şi pe cele marginale. O figură dispusă la marginea tablei nu poate participa la ostilităţile ce au loc la extremitatea cealaltă a tablei. Şi mai importante sunt câmpurile încadrate cu linie groasă, adică pătratul format din câmpurile d4, e4, d5, şi e5. Pentru ocuparea acestor câmpuri se duce de fapt lupta în deschidere.

Timpul în jocul de şah este determinat prin mutări. În felul acesta se poate stabili scopul deschiderii: într–un timp cât mai scurt să se pună în acţiune cât mai multe forţe, ocuparea câmpurilor centrale împiedicând pe adversar, în măsura posibilităţilor, să facă acelaşi lucru. Din această cauză, în partide se întâlnesc adeseori primele mutări ale albului 1.e2–e4 şi 1.d2–d4. Mutarea 1.e2–e4 atacă pe câmpurile d5 şi f5 şi deschide drumul damei şi nebunului din f1. Mutarea 1.d2–d4 atacă pe câmpurile e5 şi c5 şi deschide drumul nebunului din c1.

Alegerea locului pentru aşezarea figurilor se stabileşte după următorul raţionament.

Trebuie să se asigure figurilor desfăşurarea forţei lor, dar în acelaşi timp trebuie să se ţină minte că ele trebuie păzite împotriva adversarului. Cel mai uşor este de a stabili cele mai bune câmpuri pentru cai. Este clar că pe câmpul f3 calul este mai activ decât la e2. Şi mai rău este atunci când calul se află la h3. De pe câmpul f3 calului îi sunt accesibile opt câmpuri, de la e2 – şase, iar de pe câmpul h3 numai patru. Dacă în partidă calul se mută la h3, acest lucru se face pentru viitoarea mutare la f4 sau, după terminologia şahistă, pentru centralizarea calului.

În majoritatea deschiderilor, caii sunt acele figuri care se dezvoltă întâi, apoi urmează nebunii, iar ultimele sunt figurile grele – dama şi turnurile.

Se ştie că dama este figura cea mai puternică. Este destul de tentant ca ea să fie activizată chiar de la început, însă nu este uşor de găsit un loc ferit pentru damă.

De exemplu, iată o variantă a deschiderii **„Apărarea scandinavă": 1.e4 d5 2.e:d5 D:d5 3.Cc3** (Albul îşi dezvoltă calul atacând simultan dama.) **3...Da5 4.d4 Cf6 5.Nd2** (E clar că dama neagră nu stă în siguranţă nici la a5) **5...c6** (Negrul pregăteşte retragerea damei la c7.) **6.Nc4.** Albul are dezvoltate trei figuri uşoare, iar negrul numai una. Scoaterea prematură în joc a damei a dus la pierderea timpului şi negrul va avea de susţinut un joc greu.

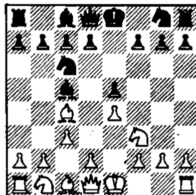
Să luăm, pentru comparaţie, o altă deschidere: **1.e4 e6 2.d4 d5 (Apărarea franceză) 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Nb4** (Ambele părţi au legat caii adverşi. Negrul ameninţă cu luarea pionului e4.) **5.e:d5** (Albul putea să continue 5.e5, atacând calul legat. Pentru a evita pierderea unei figuri, negrul trebuie să răspundă 5...h6 6.Nh4 g5, ceea ce duce la un joc complicat.) **5...D:d5** (Această mutare este posibilă acum deoarece calul din c3 este legat.) **6.N:f6 g:f6 7.Dd2 Da5.** Dama stă foarte bine la a5; negrul are joc bun.

O sarcină mai dificilă prezintă dezvoltarea turnurilor. Unul dintre ele este adus în joc prin mijlocirea rocadei, al doilea poate participa la luptă numai după ce au fost dezvoltate dama şi figurile uşoare. Deschiderea poate fi considerată ca terminată după ce turnurile au fost aduse în joc.

Pentru a înţelege mai bine fondul luptei pentru centru, să analizăm o deschidere destul de frecvent întâlnită: **1.e4 e5** [Aceste mutări deschid drumul damelor şi nebunilor. Ambii pioni au ocupat câmpurile centrale controlând câmpurile centrale importante: pionul e4, câmpurile d5 şi f5; pionul e5, câmpurile d4 şi f4. În afară de 1...e5, se mai întâlnesc şi mutările 1...e6 şi 1...c6 care pregătesc o mutare importantă: 2...d5. De asemenea este posibilă şi mutarea 1...c5 (**Apărarea siciliană**) care controlează câmpul central d4 şi deschide drumul damei negre.] **2.Cf3** [Albul ar fi putut dezvolta calul din b1 mutându–l la c3, însă mutarea 2.Cf3 este mai bună deoarece ea ameninţă cu luarea pionului e5. Astfel, se

limitează alegerea mutărilor negrului. În afară de aceasta, calul atacă un câmp central important: d4. Acum negrul trebuie să se gândească la apărarea pionului e5. El are la dispoziţie multe posibilităţi de apărare. Apărarea pionului cu dama, prin 2...Df6 sau 2...De7, trebuie să fie părăsită. Fiind la f6, dama ocupă calului negru din g8 câmpul f6. În afară de aceasta, dama, stând la f6, poate fi ameninţată de figurile albe. Albul continuă 3.Cc3 cu ameninţarea 4.Cd5. Şi mai rău este 2...De7 care împiedică ieşirea nebunului din f8 şi îngreuiază dezvoltarea ulterioară a figurilor negre. Din această cauză şi mutarea 2...Nd6 este slabă. Blocând pionul d7, nebunul frânează dezvoltarea nebunului din c8 şi a turnului din a8. Pionul e5 poate fi apărat cu pionii învecinaţi. Mutarea 2...f6 este evident slabă. Ea ocupă câmpul pentru dezvoltarea calului şi slăbeşte zidul de pioni care apără regele negru. După cum se va arăta mai târziu, albul, ca răspuns la 2...f6, poate să sacrifice calul prin 3.C:e5!. Bună este şi mutarea 2...d6 – „Apărarea Philidor". Această mutare întăreşte pionul central e5. Dezavantajul acestei mutări constă în faptul că închide drumul nebunului f8 şi nu atacă centrul albului.] **2...Cc6!** (Cea mai bună mutare. Negrul îşi dezvoltă o figură cu care îşi apără pionul e5 şi controlează câmpul d4.) **3.Nc4 Nc5** [Această deschidere se numeşte „Partida italiană". Ambele părţi îşi dezvoltă nebunii şi atacă câmpurile d5 şi d4. În afară de aceasta, nebunii ţintesc pionii f2 şi f7 care sunt apăraţi numai de regi şi din această cauză sunt foarte vulnerabili. De exemplu, după 3...Cf6, (Această deschidere se numeşte „Apărarea celor doi cai") urmată de 4.Cg5, negrul are greutăţi în apărarea pionului f7.] **4.c3** (Diagrama 102. Scopul acestei mutări nu este greu de ghicit. Albul pregăteşte mutarea d4, după care el va avea în centru o puternică pereche de pioni d4 şi e4. Mutarea directă 4.d4 ar fi dus la pierderea pionului: negrul are trei ameninţări pe câmpul d4, albul numai două. Deci, mutările anterioare ale negrului, care au atacat câmpul d4, s–au justificat pe deplin. Acum însă, negrul trebuie să se gândească bine la măsurile pe care trebuie să le ia împotriva ameninţării albului de a pune stăpânire pe centru. În primul rând trebuie întărit punctul central e5 prin mutarea 4...d6. Să vedem la ce va duce această apărare a centrului.) 4...d6 5.d4 Nb6 (Continuarea 5...e:d4

102



6.c:d4 duce la pierderea centrului, lucru ce va fi analizat mai târziu.) **6.d:e5!.**

Rezultă că schimbul pe câmpul e5 duce la deschiderea coloanei „d". Albul câştigă un pion. Dacă 6...d:e5, atunci 7.D:d8+ C:d8 8.C:e5; sau 7...R:d8 8.N:f7. Şi mai rău este 6...C:e5 7.C:e5 d:e5 8.N:f7+! (Mai bine decât 8.D:d8+ R:d8 9.N:f7) 8...Re7 9.Db3 Cf6 10.Cd2 Tf8 11.Nc4.

Întărirea centrului prin 4...d6 s–a dovedit nesatisfăcătoare; să încercăm un alt procedeu (Diagrama 102):

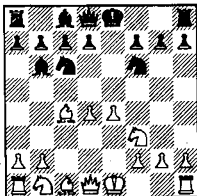
4...Nb6 5.d4 De7! 6.d:e5 C:e5 (Negrul poate face o combinaţie cu atac dublu: 6...N:f2+ 7.R:f2 Dc5+ 8.Ne3 D:c4 9.Cbd2 De6. În schimbul pionului e5, negrul a câştigat pionul f2, dar cu ce preţ! Albul a avut timp să mute nebunul pe câmpul e3 şi calul la d2, luându–i–o înainte negrului cu dezvoltarea pieselor. Astfel de combinaţii, legate de pierdere de timp, trebuie evitate.) **7.C:e5 D:e5** (Nu va duce oare şi aici scoaterea prematură a damei în joc la pierdere de

timp?) **8.0–0 d6** (Întărind la timp punctul e5. Mutarea 8...D:e4? ducea la pierderea damei după 9.Te1.) **9.Cd2 Cf6 10.Cf3 Dh5.** (Aici dama are o poziţie sigură). În continuare negrul face rocada, obţinând un joc bun.

Al doilea procedeu de apărare împotriva ocupării de către alb a centrului tablei, constă în contraatac (Diagrama 102):

4...Cf6 5.d4 e:d4 6.c:d4 (În loc să ia pionul, albul putea să atace calul cu mutarea 6.e5. Replica exactă a negrului este un exemplu de luptă pentru centru. Ar fi fost greşit 6...Ce4, din cauza 7.Nd5!. Se impune un contraatac imediat în centru: 6...d5!. După retragerea nebunului din c4, negrul continuă cu 7...Ce4. Începătorii se feresc de continuarea 7.e:f6 d:c4 8.f:g7, deoarece pionul g7 este foarte ameninţător. De fapt, după 8...Tg8, acest pion se pierde repede, negrul are avantaj de un pion şi un joc foarte bun.) **6...Nb6?**

103



(Poziţia negrului din diagrama 103 pare să nu fie rea. El a dezvoltat trei figuri, atacă pionul e4 şi e gata să facă rocada. Dar, această situaţie bună este aparentă. Albul stăpâneşte centrul. Figurile negre sunt forţate să ocupe poziţii slabe.) **7.d5! Ce7** (Tentantă dar slabă este mutarea 7...Ca5. De pe câmpul a5 calul nu are posibilităţi de retragere. Ţineţi minte următoarea regulă: **nu se mută figuri pe câmpuri de unde nu au posibilitatea să plece.** Albul va răspunde cu 8.Nd3 şi după 9.b4 ameninţă să ia calul.) **8.e5 Ce4** (Negrul ameninţă să ia pionul f2 cu calul, atacând în acelaşi timp dama şi turnul. Cine ar putea crede, totuşi, că partida este încă de pe acum pierdută de către negru?) **9.d6! c:d6 10.e:d6 Cf5** (Căutând să ia pionul d6) **11.N:f7+ Rf8** (Dacă 11...R:f7, atunci 12.Dd5+ Rf6 13.De5+ Rg6 14.D:e4 Te8 15.Ce5+ Rf6 16.f4 C:d6 17.D:h7, cu ameninţarea de şah pe câmpul g6.) **12.Nb3 C:f2 13.Dd5 Df6 14.Tf1 Cg4 15.Cd4!** şi albul câştigă.

Jucătorul începător trebuie să analizeze bine poziţia din diagrama 103 şi să înţeleagă de ce s-a dovedit a fi nefavorabilă negrului. Cu toate că negrul a avut piese bine dezvoltate, el nu a avut puncte de sprijin în centrul tablei şi nu putea să exercite un control asupra acestor câmpuri, nici chiar asupra câmpului d6. Mai jos, se va analiza o astfel de poziţie cu un pion la d6 şi cititorul se va convinge că negrul are un joc acceptabil. După 7.d5 şi 8.e5, caii negri sunt obligaţi să se retragă şi, prin mutarea 9.d6, albul a pătruns mult înainte, împiedicând în acest fel dezvoltarea flancului damei. Albul trebuie să păstreze ordinea strictă a mutărilor. Nu merge 7.e5? din cauza 7...d5! şi negrul obţine o poziţie excelentă. Mutarea 7.d5 este bună numai pentru că urmează apoi 8.e5 şi 9.d6. Altfel, blocarea nebunului activ cu pionul nu ar avea nici o raţiune.

Să ne mai întoarcem o dată la poziţia din diagrama 102 şi să facem mutările: **4...Cf6 5.d4 e:d4 6.c:d4** (Mutarea 6...Nb6?, prin care s-a ajuns la diagrama 103, s-a dovedit greşită. Poate negrul să folosească mai bine mutarea 4...Cf6, cu care iniţiase un contraatac?) **6...Nb4+!** (Retrage nebunul fără să piardă timp, păstrând şi atacul asupra pionului e4. Dacă 7.Cc3, atunci 7...C:e4 şi apoi 8...d5.) **7.Nd2** (O apărare indirectă a pionului e4. După 7...C:e4 albul recâştigă pionul, făcând următoarea combinaţie cu atac dublu: 8.N:b4 C:b4 9.N:f7+ R:f7

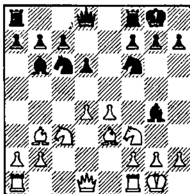
10.Db3+ d5 11.Ce5+ Re6 12.D:b4. Desigur că nu toată lumea dorește să ajungă cu regele în centrul tablei, însă, după mutările 12...c5 13.Da3 c:d4 14.Cf3 Db6 15.0–0 Rf7, este greu să dovedim că albul este superior.) **7...N:d2+** (Este posibil și un contraatac imediat prin 7...d5 8.e:d5 C:d5 9.N:b4 Cc:b4 însă, după 10.Db3, situația cailor negri nu este suficient de stabilă. Din această cauză negrul are tot interesul ca în prealabil să facă schimbul de nebuni.) **8.Cb:d2 d5!** (În acest fel, negrul distruge centrul albului.) **9.e:d5 C:d5** (Negrul a ocupat câmpul d5, un punct central important. Observați că pionul nu poate alunga calul, deoarece albul nu are nici pionul „c", nici pionul „e", deci calul a ocupat o poziție solidă, sigură.) **10.Db3 Cce7!** (Punctul de sprijin trebuie întărit cu toate mijloacele posibile.) **11.0–0 0–0 12.Tfe1 c6.** Apoi negrul continuă cu mutările Db6 și Ne6, aducând în joc turnul din a8. Apărarea 4...Cf6 s–a dovedit a fi justificată. Negrul a obținut o poziție solidă la adăpostul punctului de sprijin central d5.

Să ne întoarcem încă o dată la poziția din diagrama 102. În locul mutării 4...Cf6, negrul putea juca 4...d6, întărind punctul central e5:

4...d6 5.d4 e:d4 (După cum s–a analizat mai sus, schimbul de pioni în centru este forțat. Dacă 5...Nb6 6.d:e5, negrul pierde un pion.) **6.c:d4 Nb6** (Șahul pe câmpul b4, în momentul de față, nu are nici un rost, deoarece, după 7.Nd2 N:d2+ 8.Cb:d2, se dezvoltă figurile albe. Albul poate răspunde și cu 7.Rf1!, după care nebunul de la b4 stă rău: albul amenință 8.d5 și 9.Da4+.) **7.Cc3 Cf6 8.0–0 0–0** (Negrul își încheie liniștit dezvoltarea pieselor: pionul d6 a prevenit amenințarea e4–e5. Acum, negrul intenționează să ajungă la o egalitate deplină sacrificând calul prin 9...C:e4 10.C:e4 d5. Memorați această manevră, deoarece se folosește deseori în practică.) **9.Nb3 Ng4 10.Ne3** (Diagrama 104).

Poziția din diagramă este deosebit de instructivă și trebuie să fie studiată cu a-

104



tenție. Dacă negrul joacă 10...N:f3, atunci, pentru a evita pierderea pionului d4, albul este obligat să mute 11.g:f3. Este oare periculoasă această mutare ?

Deschiderea zidului de apărare format de pionii din fața regelui este periculoasă dacă figurile albe sunt dispuse pasiv, iar figurile negre sunt pregătite pentru atacarea regelui alb. În cazul de față albul are în stăpânire centrul și figurile sale se găsesc într–o poziție activă. Schimbul pe câmpul f3 dă albului următoarele avantaje:

1. Pionul g2 se mută pe câmpul f3, deci centrul albului se întărește. În continuare albul va putea juca f3–f4. Falanga de pioni d4, e4, f4 poate dezvolta un atac periculos;

2. Coloana „g" care se ocupă prin mutările Rg1–h1 și Tf1–g1 poate ușura organizarea atacului asupra rocadei negrului;

3. Albul rămâne cu perechea de nebuni. În poziții deschise, doi nebuni sunt de obicei mai puternici decât doi cai sau un nebun și un cal.

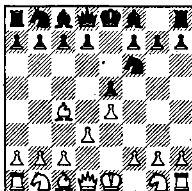
Astfel, în momentul de față, luarea pe câmpul f3 nu dă negrului nici un avantaj. Este mai bine ca el să continue dezvoltarea pieselor: **10...Dd7** (Negrul amenință acum ca, după schimbul la f3, să pătrundă cu dama la h3.) **11.Na4** (Legând calul, albul apără în mod indirect pionul d4. La continuarea 11...N:f3, el răspunde cu 12.D:f3 și ar fi greșit răspunsul

12...N:d4 deoarece ar urma 13.N:c6! D:c6 14.N:d4. În afară de aceasta, albul amenință și cu mutarea 12.d5.) **11...d5! 12.e5 Ce4.** După ce negrul a pus stăpânire pe punctul de sprijin e4, situația poate fi considerată ca egală.

Deci, ocuparea punctului de sprijin în centrul tablei este necesară pentru desfășurarea corectă a deschiderii. De obicei astfel de puncte de sprijin sunt câmpurile e5 și d5.

Să mai analizăm câteva exemple.

În **„Deschiderea nebunului"**, după mutările **1.e4 e5 2.Nc4 Cf6 3.d3**, survine poziția ilustrată de diagrama 105.

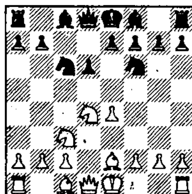
105


Cum trebuie să-și dezvolte mai departe negrul piesele? El poate continua cu 3...Cc6, 4...Nc5 și 5...d6, dezvoltându-și figurile și întărind punctele e5 și d4. Dar negrul poate urma exemplul albului din poziția din diagrama 102 și poate pregăti ocuparea centrului.

În acest ultim caz, partida poate continua astfel: **3...c6 4.Cf3 d5 5.e:d5 c:d5 6.Nb5+ Nd7!** (Apără indirect pionul e5) și negrul obține o poziție bună.

În **„Apărarea siciliană"**, după mutările **1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ne2**, se ajunge la poziția din diagrama 106.

Și în cazul de față este necesar ca negrul să-și creeze un punct de sprijin în centru. El joacă **6...e5** și, cu toate că

106


această mutare a slăbit punctul d5, care poate fi ocupat de figurile albe, negrul capătă un joc acceptabil.

În **„Partida vieneză"**, după mutările **1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4**, cel mai bun răspuns al negrului este **3...d5!**.

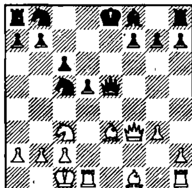
Deci, lupta pentru un punct central de sprijin este una din problemele cele mai importante în desfășurarea deschiderii. Această problemă trebuie să fie rezolvată într-un timp cât mai scurt. Pierderea timpului în deschidere poate să ducă la situația ca unul din parteneri să devanseze pe celălalt în dezvoltarea forțelor. Rămânerea în urmă în ceea ce privește dezvoltarea forțelor poate duce la înfrângere. Să analizăm următoarea partidă.

Spielmann — Flamberg
Turneul de la Manheim, 1914

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4 d5! (O contralovitură corectă în centru) **4.f:e5 C:e4** (Negrul amenință cu 5...Dh4+ și, dacă albul răspunde 6.g3, atunci urmează 6...C:g3.) **5.Cf3 Ng4 6.De2** (La prima vedere, o mutare slabă care împiedică dezvoltarea nebunului din f1. O astfel de concluzie ar fi fost justă dacă mutarea damei nu ar fi ascuns o dublă amenințare: prima – câștigarea pionului prin mutarea 7.C:e4 și a doua – 7.Db5+ cu luarea pionului b7. Negrul trebuia să facă schimb pe câmpul c3 și să-și încheie dezvoltarea pieselor: 6...C:c3 7.d:c3 Ne7

8.Nf4 0–0 9.0–0–0 etc.) **6...Cc5? 7.d4!** (Negrul considera că această mutare este slabă, deoarece duce la pierderea pionului.) **7...N:f3 8.D:f3 Dh4+ 9.g3 D:d4** (Într-adevăr, negrul a câştigat un pion, dar cu ce preţ! Dama albă a ocupat o poziţie de atac, iar figurile albe intră în luptă fără pierdere de timp.) **10.Ne3! D:e5** (Negrul a câştigat un al doilea pion, dar rămâne şi mai departe în urmă cu dezvoltarea figurilor.) **11.0–0–0! c6** (Diagrama 107). Albul şi-a scos în joc dama, calul, nebunul şi turnul, în timp ce negrul a reuşit abia să-şi dezvolte numai dama şi calul care, în plus, ocupă poziţii slabe. O astfel de neglijare a dezvoltării figurilor nu poate rămâne fără consecinţe neplăcute.

107



12.C:d5!! (Având forţe mai mari, albul joacă energic, fără să mai lase răgaz adversarului să respire.) **12...c:d5 13.T:d5 De6** (Retragerea damei pe alte câmpuri nu era mai avantajoasă) **14.Nc4** (Ameninţă 15.T:c5 sau 15.Td8+) **14...De4 15.N:c5!** şi negrul cedează, deoarece ar fi putut urma 15...D:f3 16.Te1+ Ne7 17.T:e7+ Rf8 18.Td8 ≠.

Pentru a evita pierderea timpului, nu trebuie, dacă nu este strict necesar, să se mute de două ori una şi aceeaşi figură, sau să se urmărească un câştig de pion dacă acest lucru favorizează dezvoltarea pieselor adversarului. Adesea începătorilor le place să facă mutările a3, h3, a6, h6. Astfel de mutări pot fi făcute numai în cazul în care ele urmăresc un anumit scop. În caz contrar, ele sunt inutile.

După cum s-a mai spus, de obicei regele este pus la adăpost cu ajutorul rocadei mici sau mari. Regii care au rămas pe câmpurile e1 şi e8 pot fi uşor expuşi atacului. Exemple de asemenea atacuri vor fi date în repetate rânduri. După zidul pionilor (pionii f, g, h de pe flancul regelui sau pionii a, b, c de pe flancul damei) regii sunt bine păziţi. În acelaşi timp rocada aduce în joc unul din turnuri. Din această cauză pierderea dreptului la rocadă în deschidere este de cele mai multe ori dezavantajoasă. Excepţie de la această regulă o fac acele deschideri în care pierderea rocadei este legată de schimbul damelor, ca de exemplu în apărarea „Indiana veche".

Zidul de pioni ai regelui prezintă, după rocadă, o deosebită siguranţă atunci când pionii se află pe poziţiile lor iniţiale. Această poziţie nu trebuie să fie slăbită fără o necesitate deosebită, făcându-se mutări ca h3, g3, h6 sau g6.

Atacarea poziţiei rezultate după rocada adversarului se face adesea cu ajutorul pionilor. Când ambii adversari au făcut rocada în aceeaşi parte, de exemplu au făcut rocada mică, şi albul va începe atacul prin mutările h4 şi/sau g4, aceasta duce la slăbirea poziţiei propriului rege care poate cu uşurinţă să nimerească sub contraatacul negrului. Atunci însă când adversarii au făcut rocadele în părţi diferite, adică unul a făcut rocada mică, iar celălalt rocada mare, atacul de pioni este adesea folosit pe flancul opus deoarece nu mai este legat de slăbirea lanţului de pioni din faţa propriului rege.

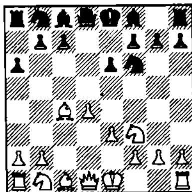
Apărarea siciliană începe cu mutările **1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6.** Dacă albul tinde spre ascuţirea jocului, el începe să pregătească rocada mare: **6.Ng5 e6 7.Dd2 Ne7 8.0–0–0 0–0.** Partida dintre R. Nejmetdinov şi M. Taimanov (1951) a continuat cu mutările: **9.Cb3 Db6 10.Ne3 Dc7 11.f3 a6 12.g4** (Începutul atacului din ambele părţi) **12...b5 13.g5 Cd7 14.f4 Cb6 15.Df2 Tb8**

16.h4 Ca4 17.Nd2 C:c3 18.N:c3 b4 19.Nd2 a5 cu o luptă foarte complicată şi ascuţită.

La începutul acestui capitol s-a arătat că, în deschidere, trebuie dezvoltate cât mai rapid piesele şi, în afară de aceasta, să se frâneze, pe cât posibil, dezvoltarea pieselor adversarului. Să analizăm câteva exemple.

În deschiderea care se numeşte **„Gambitul damei acceptat"** s-au făcut următoarele mutări: **1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.N:c4 a6** (Diagrama 108).

108

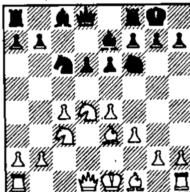


În acest caz, mutarea 5...a6 nu constituie o pierdere de timp. Negrul vrea să continue cu 6...b5 şi apoi 7...Nb7. Pe diagonala mare, nebunul va deţine o poziţie activă. Albul poate continua dezvoltarea cu **6.0–0**, la care poate urma **6...b5 7.Nb3 c5**. Este posibil şi un alt plan de dezvoltare a albului care începe cu 6.a4. În felul acesta, albul împiedică mutarea 6...b5.

În **„Apărarea siciliană"** se întâlnesc adesea următoarele mutări de început:

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.f3 (Ultima mutare a albului poate provoca nedumerirea cititorului. De ce, în loc de mutarea 6.Cc3, care duce la dezvoltarea pieselor, albul a recurs la o mutare stranie ca f3, care duce la slăbirea zidului din faţa regelui? Albul nu vrea să blocheze cu calul pionul „c".) **5...Cc6 6.c4** (Albul a întărit presiunea asupra importantului punct central d5) **6...e6 7.Cc3 Ne7 8.Ne3 0–0** (Diagrama 109).

109



Urmărind principiul celei mai rapide mobilizări a forţelor, albul trebuie să continue cu 9.Ne2 şi 10.0–0. O abordare mai profundă a desfăşurării deschiderii poate sugera un alt plan de dezvoltare. Spre ce tinde negrul în poziţia din diagramă? Este clar că el vrea să capete punctul de sprijin d5. Continuând cu 9.Cc2, albul poate opri mutarea d5, deoarece el va avea cinci ameninţări asupra câmpului d5, în timp ce negrul are numai patru. Cu toate acestea, autorul consideră că trebuie să atragă atenţia cititorului asupra faptului că pierderea timpului din cauza dublei mutări a calului şi descentralizarea lui sunt excepţii de la regulă şi pot fi folosite numai dacă există un plan clar al utilităţii lui.

EXERCIŢII

78. În **„Partida italiană"** s-au făcut următoarele mutări:1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.0–0 (Spre a preveni varianta 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+ 7.Nd2 N:d2+ 8.Cb:d2 d5). Cum trebuie să continue negrul?

79. Partida care începe cu **„Gambitul damei"** a avut următoarele mutări:1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Nb4 5.Da4+ Cc6 6.Ng5 h6 7.N:f6 D:f6 8.e3 0–0 9.Ne2 Nd7 10.Dc2. Cu piesele negre a jucat Alehin. Găsiţi în ce fel a continuat el jocul.

80. **„Deschiderea Ponziani"** începe cu mutările:1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3. Găsiţi continuările corecte pentru negru.

Al doilea turneu internaţional de la Londra (1862)

După înfrângerea suferită de Anderssen în meciul cu Morphy, în cercurile şahiste din Europa apuseană a început să fie dezbătută problema celui mai bun jucător de şah din Europa.



Adolf Anderssen
(n. 1818, d. 1879)

În Anglia s–a mutat tânărul şi talentatul maestru Kolisch şi în anul 1861 la Londra s–a organizat meciul dintre Anderssen şi Kolisch. Învingător era declarat cel ce câştiga patru partide. Kolisch era un excelent tactician şi toate partidele meciului se desfăşurau sub semnul unei lupte aprige. Kolisch a opus o dârză rezistenţă dar meciul s–a terminat în favoarea lui Anderssen (+4 =1 –3).

În 1862, în legătură cu organizarea expoziţiei universale, şahiştii englezi şi în primul rând Löwenthal au venit cu proiectul organizării la Londra a celui de al doilea turneu internaţional de şah. Au fost trimise invitaţii lui Morphy, Harrwitz, Kolisch, St. Amant şi maeştrilor germani Anderssen, Lasa, Paulsen şi Lange. În scurt timp au fost strânse şi fondurile necesare. Din păcate, majoritatea celor invitaţi au refuzat să participe. Anglia era reprezentată de Barnes, Löwenthal, Blackburne, Owen, Montgrédien, MacDonnell şi de încă trei amatori de mâna a doua, Germania de Anderssen şi Paulsen, Belgia de Deacon, Italia de Dubois, iar Austria de Steinitz.

Primul loc a revenit lui Anderssen, apoi în continuare s–au clasat în ordine Paulsen, Owen, MacDonnell, Dubois, Steinitz.

Cu toate că Steinitz, la prima lui participare în arena internaţională, a jucat slab, jocul lui din

Anderssen (stânga) şi Steinitz (dreapta) la Londra în 1866

unele partide anunța un mare talent. Steinitz a hotărît să devină jucător profesionist și să se stabilească în Anglia, unde viața șahistă era foarte intensă.

În timpul turneului de la Londra, Steinitz s–a împrietenit cu Anderssen și a jucat cu el numeroase partide ușoare. După terminarea turneului, când Anderssen se pregătea să plece în Germania, la despărțire s–a petrecut următoarea scenă, descrisă la timpul său de Steinitz.

Anderssen avea unele ciudățenii. De exemplu lui nu–i plăcea să întrețină corespondență. Strângând la despărțire mâna lui Anderssen, Steinitz i–a spus: „Domnule profesor, dacă am să vă scriu, puteți să nu vă obosiți să–mi răspundeți". „Nu răspund niciodată" a bolborosit Anderssen. „Iar eu nu scriu niciodată" a spus Steinitz și amândoi au început să râdă mulțumiți unul de altul.

Anderssen nu putea să bănuiască atunci că, peste patru ani, va întâlni în persoana lui Steinitz un adversar care va cuceri pentru mult timp titlul de cel mai puternic jucător de șah din lume.

Despre șahul feminin

Desigur femeile au jucat șah încă de la începuturi, favorizate de faptul că acest joc a fost practicat mai ales de aristocrație, categorie socială în care statutul femeilor era practic egal cu cel al bărbaților.

Primele date certe ni le furnizează picturile, manuscrisele și cărțile secolelor XIII–XVI care ne înfățișează sexul frumos în fața tablei de șah. Dar legendele sunt cu mult mai bogate și ne prezintă femeile ca șahiste redutabile atât pe timpul Semiramidei, vestita regină a Babilonului, cât și în lumea arabă a celor 1001 de nopți.

În șahul european, femeile apar într–o primă confruntare certă abia în anul 1867. Atunci, la Paris, în saloanele vestitei „Café de la Régence", maeștrii A. de Rivière și G. Neumann au susținut orb (adică fără a privi tabla de șah) câte o partidă împotriva a patru înalte doamne de la curtea împăratului Napoleon al III–lea, care jucau în consultație. Presa vremii anunță că ambele partide au fost câștigate de grupul feminin format din prințesa Murat, ducesa de la Trémoville, doamna mareșal de Saint Jean d'Angely și marchiza de Colbert–Chabannais. Motivele acestei duble înfrângeri sunt doar sugerate: cavalerism?, participarea altor forțe în consultație?

Primul turneu feminin s–a disputat la Londra în 1897, cu participarea a 20 de șahiste de frunte din Franța, Germania, Olanda, SUA și Anglia. Câștigătoarea turneului a fost Mary Rudge cu 18,5 puncte (din 19 partide) care s–a detașat net de restul participantelor.

Prima femeie care a câștigat un turneu masculin este însă vestita Vera Mencik care la Cheltenham în 1927 și–a surclasat adversarii (e drept într–un turneu masculin secundar) cu 6,5 puncte din 7 partide!

Performanțele de mai sus, au inaugurat apariția femeilor pe arena șahistă, culminând cu explozia șahistă a ultimilor ani când unele șahiste, ca Pia Cramling (Suedia) și Judit Polgar (Ungaria), participă numai la confruntări masculine, cu rezultate foarte bune. Astfel coeficientul valoric Elo din ian. 1994 o situează pe Judit Polgar pe locul 23 în elita masculină.

Totuși, prezența feminină în creația șahistă este încă departe de cea masculină, ceea ce explică situarea femeilor într–un plan secundar atât în cartea de față cât și în celelalte publicații șahiste.

Departe de noi, însă, de a adopta punctul de vedere oarecum misogin al campionului mondial, G. Kasparov, exprimat în 1989: „... Șahul este o bătălie. O luptă neiertătoare! Femeile nu sunt potrivite pentru așa ceva. (...) Există de asemenea în șah aspectul creativ. Trebuie să găsești mereu idei noi, ceea ce este la fel foarte greu. Șahul este un amestec de sport, artă și știință. Ori, putem constata superioritates bărbaților în toate aceste domenii."

Iar nonconformistul campion mondial B. Fischer este excesiv de nedrept și grosolan: „Femeile sunt stupide în comparație cu bărbații: nu știu să joace șah."

Pentru tânărul campion al Franței, Joel Lautier, problema se prezintă șocant astfel: „Trebuie să–ți detești adversarul. Nu e greu, deoarece acesta este un sentiment natural."

Declarații nu numai exagerate dar și lipsite de o politețe elementară. Suntem convinși că femeile nu și–au spus încă, nici în șah, ultimul cuvânt.

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL VIII

FINALURILE DE PIONI (CONTINUARE)

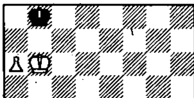
„Nici o mişcare a unui pion sau a unei figuri, nici o mutare nu trebuie făcută fără scop."
(P. Romanovski)
„Regele nu trebuie să împingă pionul ci să-l conducă." **(N. Grigoriev)**

Slăbiciunea pionilor marginali

Regulile stabilite în capitolul VI cu privire la finalurile de pioni nu sunt valabile pentru pionii din faţa turnurilor. Regele părţii mai slabe, împins la marginea tablei, găseşte salvarea în pat.

În diagrama 110, negrul nu poate fi împiedicat să aşeze regele la a8 şi să obţină astfel egalitatea: **1.a7+ Ra8 2.Ra6** pat. Dacă negrul este la mutare, atunci

110

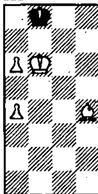


Remiză

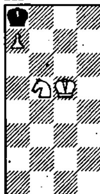
joacă **1...Ra8!** (1...Rc8? 2.a7! urmat de 3.a8D) de unde nu mai poate fi scos. Într-o poziţie analoagă, însă cu un pion central (Diagrama 92), regele negru a fost nevoit să se retragă pe coloana vecină; aici însă îl împiedică marginea tablei. Astfel, unui rege rămas singur îi este suficient să fie lângă câmpul de transformare a pionului marginal pentru a avea asigurată remiza.

Poziţia din diagrama 111 demonstrează în mod practic slăbiciunea pionului marginal. Albul are un nebun şi doi pioni, dar nu poate câştiga! Regele negru nu poate fi îndepărtat din colţ, de exem-

111



112



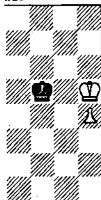
Remiză

plu: **1.Ne5+ Ra8 2.a7** pat (1.Rb5 Ra8 2.a7 Rb7 3.a5 Ra8 =). Dacă albul ar fi avut un nebun de câmpuri albe, de exemplu la c4, atunci ar fi câştigat (regele negru fiind pe a8) prin mutarea 1.Nd5+ Rb8 2.a7+.

Poziţia din diagrama 112 duce şi ea la remiză. Dacă mută calul, se pierde pionul, iar dacă regele alb se duce, pentru a-şi apăra pionul, pe a6 sau b6, negrul este pat. Tot remiză ar fi fost chiar când calul se afla nu pe câmpul b5, ci pe câmpul c6.

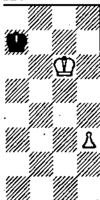
În diagrama 113, regele negru nu are acces spre câmpul din colţ, h8, şi cu toate acestea albul nu poate câştiga: **1.Rh6**

113



Remiză

114



Albul la mutare – câștigă
Negrul la mutare – remiză

Rf6! (Negrul nu permite regelui alb să părăsească coloana „h"; 1...Rg4? 2.h5 Rf5 3.Rg7 și pionul se transformă în damă.) **2.Rh7** (Sau 2.h5 Rf7 și albul este nevoit să joace 3.Rh7) **2...Rf7 3.h5 Rf8 4.h6** (Sau 4.Rg6 Rg8 și remiză) **4...Rf7 5.Rh8 Rf8 6.h7 Rf7** pat. Pionul marginal limitează mișcările regelui, sau chiar îl închide, ca mai sus. Dacă în diagrama 113 se mută regii cu câte o coloană spre stânga, albul câștigă ușor, deoarece înaintează cu regele și pionul fără ca negrul să-l poată împiedica.

În diagrama 114 albul caută în primul rând să nu permită negrului de a ajunge la h8: **1.Rg7 Re6 2.h4 Rf5 3.h5 Rg5 4.h6** și câștigă.

Dacă negrul mută primul, atunci **1...Rf8 2.Rh7 Rf7** și remiză, conform analizei precedente. Deci albul a luptat pentru obținerea câmpului g7.

Trebuie reținut că, pentru a obține remiza în luptă împotriva pionului marginal „h", este suficient ca regele negru să ocupe câmpul f8, iar împotriva pionului alb de pe coloana „a" – câmpul c8. În lupta împotriva pionilor negri „a" sau „h", regele alb trebuie să caute să ocupe câmpurile c1 – respectiv f1.

EXEMPLE

Se dau următoarele poziții:
a) Alb: Rc6; negru: Ra5, p.a6.
b) Alb: Rh4, p.h2; negru: Rf3.
c) Alb: Rc4; negru: Rg5, p.h7.
d) Alb: Rb5, p.a4; negru: Rc3, p.a5.
e) Alb: Rb5, p.a4; negru: Rb3; p.a5.

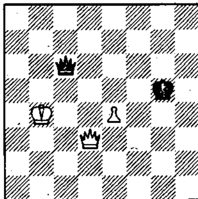
Calculați, pentru toate pozițiile, care va fi rezultatul dacă albul este la mutare și care va fi rezultatul dacă negrul este la mutare. Rezolvați toate exercițiile mutând piesele iar apoi, a doua oară, fără să le mutați, însă notați mutările rezolvării lor.

Pozițiile analizate în diagramele 90–99 și 110–114 constituie baza pentru studierea unor finaluri de pioni mai complicate, precum și pentru finalurile cu figuri, care de cele mai multe ori se transformă în finaluri de pioni. Ele trebuie însușite atât de bine, încât să se poată găsi continuări corecte și rapide pentru ambele părți. Rezolvați cu atenție toate exemplele și exercițiile și verificați dacă nu ați greșit. Dacă găsiți greșeli, le mai rezolvați o dată. Nu este indicat să se treacă la studierea materialului următor, dacă cel studiat nu a fost pe deplin însușit.

Însușirea finalurilor de pioni lărgește mult orizontul jucătorului de șah. El va putea să se descurce în numeroase situații, chiar mai complicate.

În poziția din diagrama 115 este prezentat un final de dame care, după schimburi, se transformă în final de pioni. Schimbul damelor se poate face pe

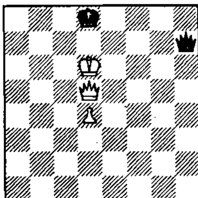
115



două căi: 1.Dd5+ sau 1.Db5+. Trebuie calculat în minte rezultatul finalului de pioni care ar rezulta din ambele cazuri.

După 1.Db5+ D:b5 2.R:b5 Rf4, se pierde pionul e4. Un mic calcul ne va arăta că **1.Dd5+! D:d5 2.e:d5 Rf6 3.Rc5 Re7 4.Rc6!** (4.d6+? Rd7 =) **4...Rd8 5.Rd6!** (5.d6? Rc8 =) duce la o poziţie de câştig de tipul celor din diagramele 94 şi 95. Din această cauză, finalurile de pioni trebuie însuşite la perfecţie, ca să nu se facă greşeli în calcularea unor poziţii mai complicate.

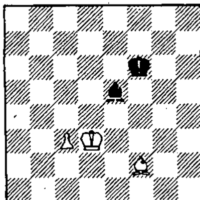
116



În diagrama 116 avem din nou un final de dame, pe care negrul poate să-l transforme în final de pioni, schimbând damele prin mutarea **1...Dd7+**. Un simplu calcul ne va arăta că, după **2.Re5 D:d5+ 3.R:d5 Rd7!**, se ajunge la remiză. Din această cauză negrul trebuie să treacă imediat la finalul de pioni prin mutarea 1...Dd7+!. Dacă însă negrul va juca 1...Dg6+? 2.Rc5+ Re8? (B 2...Rc7) atunci albul trece la un final de pioni favorabil lui şi câştigă. Dar cum?

Finalul cu nebuni din diagrama 117 poate fi transformat în final de pioni după mutarea **1.Nd4**. Dacă **1...N:d4 2.R:d4** (2.c:d4? Re6 3.Rc4 Rd6 =) **2...Re6 3.Re4** (V 3.Rc5) şi albul câştigă. Varianta 1...Re6 2.N:e5 R:e5 3.Rc4 Rd6 4.Rd4 (V 4.Rb5) este de asemenea favorabilă albului. Schimbul de nebuni este singurul mijloc de a câştiga, altfel negrul, păstrându-şi nebunul, îl va sacrifica pentru pion şi va face remiză.

117



EXERCIŢII

81. Alb: Re4, Tg3, p.d3 ; negru: Re6, Td6.
82. Alb: Re4, Ce3, p.f4 ; negru: Rd6, Ce7.
83. Alb: Re4, Ce3, p.f4 ; negru: Rg7, Ce7.
84. Alb: Re5, Ce4, p.f5 ; negru: Rg8, Ce8.
85. Alb: Rb4, Na6, p.a4 ; negru: Rd7, Ne8.
86. Alb: Rg6, Ce4, p.f4 ; negru: Re7, Nf6, p.g7.
87. Alb: Re3, Te4, Tg5, p.g2 ; negru: Re6, Tc5, Ne5.
88. Alb: Rf3, Te3, p.f4 ; negru: Rh5, Tc5.
89. Alb: Rf4, Te4, p.f5 ; negru: Rh6, Tc6.
90. Alb: Rc3, Td3, Td6, p.c4 ; negru: Ra5, Tf5, Tg5.
91. Alb: Rc5, De5, p.e4 ; negru: Rd8, Df7.

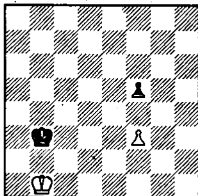
În toate exerciţiile de mai sus, la mutare este albul şi poate trece în final de pioni. Care va fi rezultatul ? Analiza trebuie făcută în minte ; se vor nota apoi mutările, care trebuie controlate pe tablă.

92. Alb: Ra4, Tc4, p.b4 ; negru: Rd7, Te8. Pentru a opri pionul, negrul trebuie să pătrundă cu regele dincolo de coloana „c". De aceea el a jucat 1...Tc8. Care va fi rezultatul ?
93. Alb: Rc4, Tc5, p.b4 ; negru: Rd7, Te8. În această poziţie negrul a mutat 1...Tc8. Calculaţi urmările continuărilor 2.T:c8 şi 2.Rb5.
94. Alb: Re6, p.c6, d6 ; negru: Rc8, Nd3. La mutare, negrul. Poate oare să salveze partida?
95. Alb: Re4, Ce3, Cd4, p.d3 ; negru: Rg7, Ne7, Cc7. Cum poate albul să treacă în finalul de pioni şi cum se va termina acesta?

Rege şi pion contra rege şi pion

În cazul egalităţii de material, când pionii nu sunt liberi, remiza este rezultatul normal. Dacă unul dintre pioni nimereşte sub atacul regelui advers şi se pierde, atunci survine un final cu un rege şi un pion contra unui rege singur. În acest caz, problema părţii mai slabe constă în ocuparea la timpul oportun a poziţiei de remiză.

118

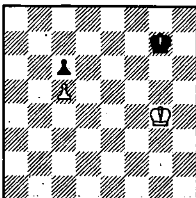


Albul la mutare, remiză
Negrul la mutare, câştigă

Nu este greu de observat că, în poziţia din diagrama 118, regele alb nu poate împiedica pe cel negru să ocupe câmpul e3 şi să captureze pionul alb. Cum trebuie să raţioneze cel ce joacă cu piesele albe? Luarea pionului pe câmpul f3 duce la crearea poziţiei în care regele se află în faţa pionului pe linia a şasea, fapt care duce pe negru la câştig. Dacă însă pionul alb va fi luat pe câmpul f4, rezultatul luptei depinde de cine va câştiga opoziţia. Se poate trage concluzia că salvarea albului constă în mutarea **1.f4!**. Apoi va urma **1...Rc3 2.Rc1 Rd3 3.Rd1 Re3 4.Re1 R:f4 5.Rf2!** şi remiză.

Dacă în diagrama 118 primul mută negrul, atunci el joacă **1...f4**, lucru care-i asigură victoria (Regele pe linia a şasea în faţa pionului). De altfel, câştigă şi jucând imediat **1...Rc3 2.Rc1 Rd3 3.Rd1 Re3 4.f4 R:f4**, deoarece regele alb nu are timp să câştige opoziţia prin mutarea Rf2.

119



Albul la mutare, câştigă
Negrul la mutare, remiză

În practică se întâlnesc adesea poziţii de tipul celei din diagrama 119. Ambii pioni se blochează reciproc. Regii se află alături. În astfel de poziţii este avantajos ca regele să fie mutat în faţă pe linia pionului sau/şi, în măsura posibilităţilor, să câştige opoziţia. Atunci, pe calea învăluirii din flanc, se va ajunge la luarea pionului advers. Dacă mută albul, atunci prin **1.Rg5!** el îşi atinge scopul urmărit: realizează opoziţia ajungând pe linia a cincea, pe aceeaşi linie cu pionul propriu. Va urma: **1...Rf7 2.Rf5 Re7 3.Re5 Rd7** (Altfel 4.Rd6!) **4.Rf6!** (Începutul manevrei de învăluire) **4...Rd8 5.Re6 Rc7 6.Re7 Rb7 7.Rd7 Rb8 8.R:c6** şi câştigă.

Dacă, în poziţia din diagrama 119, regele negru s-ar afla pe câmpul g8, atunci albul nu va putea câştiga opoziţia, fiind la mutare, şi nu va reuşi să mai facă manevra de învăluire: a) **1.Rf5 Rf7 2.Re5 Re7** etc.; sau b) **1.Rf4 Rf8!** (Unica mutare. Negrul păstrează opoziţia de la distanţă, în care numărul câmpurilor dintre regi este fără soţ. Negrul manevrează astfel cu regele, încât, dacă este necesar, acesta să poată trece de la opoziţia îndepărtată la opoziţia apropiată. De aceea,

nu merge 1...Rf7 pentru că urmează 2.Rf5 şi nici 1...Rg7 din cauza 2.Rg5.) **2.Re4 Re8 3.Rd4 Rd8** şi remiză. Este bine şi 3...Rd7, iar ca răspuns la 4.Re4 urmează 4...Re8.

Dacă în diagrama 119, negrul mută primul, atunci cu **1...Rg6!** el câştigă de asemenea opoziţia şi se află pe aceeaşi linie cu pionul său. Din această cauză, prin mânevra de învăluire, negrul câştigă pionul: **2.Rf4 Rf6 3.Re4 Re6 4.Rd4 Rf5!** (Începutul manevrei de învăluire) **5.Rc4 Re5 6.Rb4 Rd5 7.Rb3!** (Mutarea salvatoare) **7...R:c5 8.Rc3!** şi remiză.

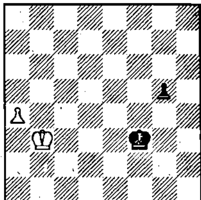
Să mutăm regele alb, din diagrama 119, pe câmpul g3, iar regele negru pe câmpul g6. Dacă albul mută primul, el joacă **1.Rg4!** (Albul câştigă opoziţia, dar nu a ajuns pe linia a cincea, acolo unde se află pionul.) **1...Rf6 2.Rf4** (Manevra de „învăluire" 2.Rh5? ar fi dus, după 2...Re5, la pierderea partidei de către alb.) **2...Re6 3.Re4 Rf6!**. Singura mutare, dar suficientă pentru a obţine remiza. Alte mutări duc la pierderea partidei, deoarece albul realizează opoziţia şi ocupă linia a cincea. După 3...Rf6, albul nu mai poate juca 4.Rd5.

Dacă fiecare din părţi are pioni liberi şi drumul lor spre câmpul de transformare nu este ocupat, pionul cel mai avansat poate fi transformat în damă primul. Noua damă începe distrugerea forţelor adversarului. Uneori pionii sunt la o distanţă egală de câmpul de transformare, însă unul din ei se transformă dând şah. Un astfel de caz este dat în diagrama 120.

După **1.a5**, pionul nu poate fi oprit de regele negru şi după trei mutări el va deveni damă. După mutarea de răspuns **1...g4**, pionul negru ar fi putut şi el să se transforme în damă, însă acest lucru va fi împiedicat de dama albă care a apărut pe câmpul a8 şi dă în acelaşi timp şah regelui negru.

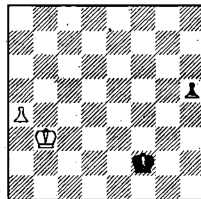
În acel moment pionul negru se va găsi pe câmpul g2 şi se va crea un final de damă contra unui pion aflat în dreptul calului, pe penultima linie, final care este câştigat de alb.

120



Dacă negrul este la mutare, după **1...g4** el va face o damă pe câmpul g1, iar albul pe a8 şi, în acelaşi timp, dă şah. Regele pleacă din şah şi partida se termină remiză.

121

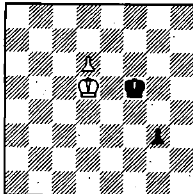


Să analizăm diagrama 121: **1.a5 h4 2.a6 h3 3.a7 h2 4.a8D Rg1!**. O mutare salvatoare. Altfel albul mută 5.Dh1 şi câştigă uşor. Acum însă s-a ajuns la un final de damă contra pionului marginal aflat pe linia a şaptea, final care se termină remiză. Dacă negrul va muta primul, dama pe h1 va împiedica transformarea pionului alb şi negrul va câştiga cu uşurinţă.

Să analizăm exemplul din diagrama 122:

a) **1...g2 2.d7 g1D 3.d8D Dd1+ 4.Rc6 D:d8; −+.**

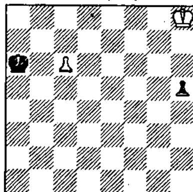
b) **1.d7 g2 2.d8D g1D 3.Df8+ Rg4**

122

Cine mută primul, acela va câştiga

4.Dg8+ Rf3 5.D:g1; + –.

Iată acum, în diagrama 123, un studiu celebru:

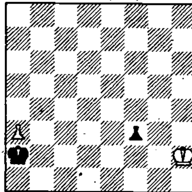
R. Rèti (1921)

123

Remiză, dacă la mutare este albul

Regele negru se află în pătratul pionului c6 şi poate să-l ia în două mutări, în timp ce regele alb are nevoie de trei mutări pentru a ajunge în pătratul pionului h5. Salvarea albului pare imposibilă. Dar: **1.Rg7 h4 2.Rf6!** [Pionul c6 participă indirect la joc. Albul ameninţă acum cu mutarea 3.Re7! (Sau 3.Re6), după care pionul c6 se transformă în damă. De exemplu: 2...h3 3.Re7 h2 4.c7 Rb7 5.Rd7 h1D 6.c8D+ şi remiză; sau 2...h3 3.Re7 Rb6 4.Rd6 (Amintiţi-vă de diagramele 86 şi 87) 4...h2 5.c7 h1D 6.c8D =.] **2...Rb6** (Negrul judecă astfel: în primul rând iau pionul advers „c", iar apoi avansez pionul „h".) **3.Re5!** (Numai această mutare inteligentă salvează jocul albului. Reînnoind ameninţarea 4.Rd6, regele alb se apropie pe nesimţite de pionul „h"; alte mutări ar fi dus la pierdere, de exemplu: 3.Re6 R:c6 sau 3.Rf5 h3.) **3...h3** (Altfel 4.Rf4, cu câştigarea pionului h4) **4.Rd6! h2 5.c7 h1D** (Sau 5...Rb7 6.Rd7 h1D 7.c8D+) **6.c8D** şi remiză.

La mutarea 1.Rg7, negrul putea juca 1...Rb6. Atunci ar fi urmat 2.Rf6 (Cu ameninţarea 3.Rg5) 2...h4 3.Re5! R:c6 4.Rf4 etc. Un minunat studiu al marelui maestru Réti. Salvarea miraculoasă a albului este urmarea îmbinării a doi factori: intrarea în pătrat şi susţinerea propriului pion liber.

H. Rinck (1922)

124

Albul câştigă dacă este la mutare

Studiul lui H. Rinck (Diagrama 124) aminteşte, prin idee, de cel al lui Réti. Rezolvarea lui nu trebuie să prezinte greutăţi cititorului.

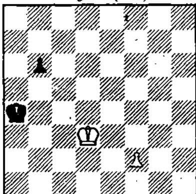
1.a4 Rb3 2.a5 Rc4 (Ameninţând 3...Rb5, cu luarea pionului „a") **3.a6 Rd3!** (Ca şi în studiul precedent, manevra regelui asigură înaintarea pionului „f" şi transformarea lui în damă. La mutarea 4.Rg3, urmează 4...Re2 5.a7 f2 6.a8D f1D, iar la mutarea 4.Rg1 negrul răspunde cu 4...Re2 şi 5...f2+, obţinând remiza.) **4.a7! f2 5.a8D f1D 6.Da6+** şi

albul câştigă dama.

Peregrinarea regelui negru Rb3–c4–d3 s–a dovedit a nu fi norocoasă. Negrul putea încerca şi altfel: **2...Rc3** (Evitând punctul periculos d3) **3.Rg1!** (3.a6? Rd2! 4.Rg3 Re3 sau 4.Rg1 Re1 =; 3.Rg3? Rd4! 4.a6 Re3 5.a7 f2 =.) **3...Rd2 4.Rf2** (4.Rf1) şi albul câştigă deoarece pionul „f" este reţinut definitiv, în timp ce pionul „a" înaintează şi se transformă în damă.

N. Grigoriev (1928)

125



Albul la mutare, câştigă

În studiul din diagrama 125, pionii „b" şi „f" sunt liberi, însă amândoi regii se află în pătratul pionilor. La o simplă remiză duce: 1.f4 Rb5 2.f5 Rc6 3.Re4 Rd6.

Soluţia este:

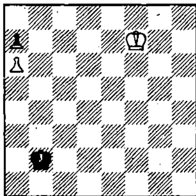
1.Rd4! Rb5 (Spre a ajunge, prin c6 şi d7, să oprească pionul alb. O variantă cu 1...b5 va fi analizată mai departe.) **2.Rd5! Ra6!** [Trecerea prin câmpul c6 a fost oprită şi negrul încearcă acum să treacă prin câmpurile a6–b7–c7. După 3.f4 Rb7 4.f5 Rc7, regele negru se mai află în pătratul pionului „f". Este interesantă varianta: 2...Ra4 3.f4 b5 4.f5 b4 5.Rc4! b3 6.Rc3 Ra3. Regele negru este obligat să vină pe un câmp mai puţin avantajos: a3. Apoi, în continuare, va urma: 7.f6 b2 8.f7 b1D 9.f8D+ Ra4 (Sau 9...Ra2 10.Da8 ≠) 10.Da8+ Rb5 11.Db8+ cu câştigarea damei.] **3.f4 Rb7 4.f5 Rc7 5.Re6!** (Barând din nou trecerea regelui negru. La remiză duce 5.f6 Rd7.) **5...Rd8!** (Luptă aprigă! La 6.f6, urmează 6...Re8 7.f7+ Rf8 şi negrul a obţinut remiză. Pionul b6 ameninţă de asemenea să pornească înainte.) **6.Rf7!** (Mutarea de câştig. Regele alb ajungând la g7 va susţine înaintarea pionului „f". Regele negru, printr–o manevră iscusită, a fost atras pe câmpul neavantajos d8 şi pionul se transformă în damă cu şah, întrecând pionul negru „b".) **6...b5 7.Rg7 b4 8.f6 b3 9.f7 b2 10.f7D+** şi câştigă.

Iată varianta a doua:

1.Rd4! b5 2.f4 b4 3.f5 b3 4.Rc3! Ra3 5.f6 b2 6.f7 b1D 7.f8D+ şi câştigă, după cum s–a arătat mai sus în analiza celei de a doua mutări a negrului. Albul dă mat sau câştigă dama.

Cititorul trebuie să studieze cu atenţie minunatul studiu al lui Grigoriev, deoarece manevrele regelui alb, care duc la câştig, se întâlnesc deseori în finalurile de pioni. Încercaţi să rezolvaţi studiul, fără să vă uitaţi în carte, iar apoi a doua oară fără să mutaţi piesele.

126



Poziţia din diagrama 126 a survenit într–o partidă. Nu este greu să calculăm că regele alb câştigă pionul a7. După cum s–a demonstrat mai sus, pentru o remiză este suficient ca regele negru să ocupe câmpul c7 sau c8. În partidă a urmat: 1.Re6 Rc3 2.Rd6? Rd4 3.Rc6 Re5! 4.Rb7 Rd6 5.R:a7 Rc7 şi remiză. Însă, după cum a arătat I. L. Maizelis,

manevrând corect cu regele, albul ar fi câştigat:

1.Re6 Rc3 2.Rd5! (Împiedicând astfel regele negru să ocupe câmpul e5) **2...Rb4 3.Rc6 Ra5 4.Rb7 Rb5 5.R:a7 Rc6 6.Rb8** şi pionul se transformă în damă.

EXERCIŢII

96. Alb: Rc7, p.e5; negru: Ra6 p.g4. Albul la mutare. Poate oare să câştige?

97. Alb: Rc6, p.b4; negru: Ra7, p.a6. Albul mută. Poate oare să câştige?

98. Alb: Rf4, p.d3; negru: Rb3, p.d4. Să se arate că cel care mută primul câştigă.

99. Alb: Rd3, p.g5; negru: Re5, p.f7. Mută albul. Poate oare să obţină remiza?

100. Alb: Rb7, p.e4; negru: Rh7, p.e6. Ce rezultat va fi dacă mută albul? Dar dacă mută negrul?

101. Rezolvaţi studiul lui J. Dedrle: Alb – Rc2, p.b2; negru – Rf6, p.a4. Albul mută şi câştigă.

102. Alb: Re4, p.b4; negru: Ra8, p.b6. Stabiliţi care este rezultatul în cazul când la mutare este albul, apoi dacă negrul este la mutare.

103. Demonstraţi că, în poziţia lui Grigoriev: Alb – Rg8, p.a2: negru – Rg6, p.a3, albul face remiză chiar dacă este la mutare.

104. Alb: Rf4, p.e2; negru: Rg6, p.d4. Mută negrul. Cum se va termina partida?

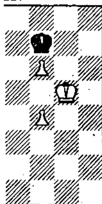
105. Alb: Re6, p.d4; negru: Rc7, p.g6. La mutare este albul. Cum se va termina partida?

Rege şi doi pioni contra rege

Avantajul de doi pioni, cu rare excepţii, este decisiv. Dacă pionii sunt depărtaţi unul de altul, ei câştigă şi fără ajutorul regelui. Unul dintre ei merge spre câmpul de transformare în damă, regele advers pleacă în urmărirea lui, însă în felul acesta iese din pătratul celuilalt pion.

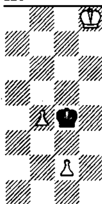
Doi pioni legaţi sau chiar dublaţi (în afară de cei marginali) câştigă fără greutate. De exemplu, în poziţia din diagrama 127, dacă albul mută, urmează: **1.Rf5 Rf8 2.Rg6 Rg8 3.f7+ Rf8 4.f5** etc.

127



Albul câştigă

128



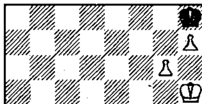
Albul câştigă dacă este la mutare

Dintre excepţii prezentăm următoarea poziţie: alb – Rg6, p.f5, f6; negru – Rg8. După **1.f7+ Rf8 2.Rf6**, sau 2.f6, este pat, iar 2.Rg5 R:f7 duce tot la remiză.

În poziţia din diagrama 128, pionul f4 se pare că este sortit pieirii. Totuşi, bazându-ne pe regula pătratului, nu este greu să găsim pentru alb mutarea corectă **1.g3!** Acum pionul f4 este apărat, iar pionul g3 nu poate fi luat deoarece această luare ar scoate regele negru din pătratul pionului f4 şi acesta se transformă în damă. Astfel, doi pioni liberi dispuşi pe două coloane alăturate se apără reciproc de atacul regelui advers. Astfel de pioni se numesc legaţi.

Unele greutăţi create în poziţia din diagrama 129 se datorează faptului că albul a înaintat pionul „h", în loc de pionul „g"; acum regele alb nu poate fi apropiat din cauza patului. Singura cale care duce

129

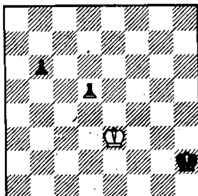


Albul câştigă

la victorie este sacrificiul unui pion şi trecerea într-un final câştigător cu celălalt pion: **1.Rg5 Rg7 2.h8D+! R:h8 3.Rh6** etc.

În diagrama 128, s-a arătat cum doi pioni legaţi se apără reciproc atunci când sunt atacaţi de regele advers. Acum să clarificăm cum stau lucrurile când pionii sunt izolaţi (Diagrama 130).

130



Albul la mutare – remiză
Negrul la mutare – câştigă

Regele negru se află departe, deci nu reuşeşte să vină în ajutorul pionilor săi. Având prima mutare, albul joacă **1.Rd4 b5 2.R:d5** şi apoi ia cel de al doilea pion.

Dacă la mutare este negrul, atunci ambii pioni se apără singuri împotriva atacului regelui alb: **1...b5! 2.Rd4 b4!** (O apărare indirectă a pionului d5. Luându-l, regele se află în afara pătratului pionului b4. Pe de altă parte, se îngreuiază apropierea spre pionul b4; pentru a-l ataca, regele alb trebuie să folosească trei mutări.) **3.Rd3 Rg2 4.Rc2 d4!**. Aceeaşi manevră ca şi la mutarea a doua.

La mutarea **5.Rb3** va urma **5...d3**, iar la **5.Rd3** urmează **5...b3** şi pionii sunt din nou inaccesibili. Negrul putea câştiga şi prin manevra 4...Rf3. După 5.Rb3 Re2, pionul d4 se transformă în damă.

În felul acesta, pionii izolaţi, despărţiţi numai de o coloană, se apără indirect şi reciproc. Să mutăm în diagrama 130 pionul d5 pe câmpul f5. În acest caz, pionii se transformă în damă, fără ajutorul regelui: **1...b5 2.Rf4 b4 3.Re3 f4+ 4.R:f4 b3.**

NC. Poziţia de mai sus, cu pionul pe f5, este un exemplu în care se aplică **regula „pătratului mişcător"**. După **1...b5**, pătratul cu vârfurile pe câmpurile b5, f5, f1 şi b1 (pătratul mişcător) cuprinde şi linia întâi, adică atinge marginea tablei. În acest caz, după cum s-a văzut, pionii câştigă fără ajutorul regelui. Dacă mutăm poziţia cu o linie „mai sus" (alb: Re4; negru: Rh3, p.b6, f6; albul mută), după **1.Rd5!** pionii nu mai pot câştiga fără ajutorul regelui, pătratul mişcător nemaiatingând marginea tablei: **1...b5 2.Rc5 f5 3.R:b5 f4 4.Rc4** sau **1...f5 2.Re5 b5 3.R:f5** etc. Pătratul mişcător are vârfurile b6, f6, f2, b2, deci nu cuprinde şi linia întâi. Dacă la mutare este negrul: **1...b5 2.Rd5 f5** (pătratul mişcător atinge acum marginea tablei) **3.Rd4 f4 4.Re4 b4** şi unul dintre pioni se transformă.

Să mai notăm următoarele poziţii de remiză:

1. Alb: Rd5, p.f7, h5; negru: Rh7. După 1...Rg7 2.Re6 Rf8!, atât 3.Rf6 cât şi 3.h6 duc la pat.

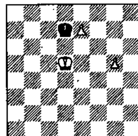
2. Alb: Rh7, p.f6, h6; negru: Rf7. Dacă albul este la mutare, atunci este remiză: 1.Rh8 Rf8 2.Rh7 Rf7. Dacă mută negrul întâi, atunci pierde, deoarece după 1...R:f6 urmează 2.Rg8, iar după 1...Rf8 2.Rg6.

3. Alb: Rf3, p.d4, d5; negru: Re7. Dacă 1.Re4?, atunci 1...Rd6 şi remiză. Câştigă mutarea 1.Rf4!. Cum?

EXERCIŢII

106. În poziţia din diagrama 131, pionul

131



alb e7 se pierde. Cu toate acestea albul câştigă. El poate obţine victoria prin trei variante. Găsiţi-le.

107. Într-o partidă a survenit următoarea poziţie: alb – Rd6, p.a7, b5, b6; negru – Ra8. Albul a acceptat remiza. A procedat oare bine?

Rege şi doi pioni contra rege şi un pion

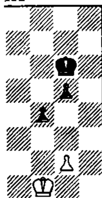
Rezultatul depinde de dispoziţia pionilor şi de măsura în care regii sunt activi. De obicei, avantajul unui pion duce la victorie.

Să analizăm întâi lupta a doi pioni legaţi împotriva unui pion care nu este liber.

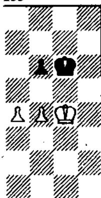
Albul se salvează în diagrama 132 prin **1.g3!** şi acum, atât 1...f:g3 2.Rg2 cât şi 1...Rf5 2.g:f4 R:f4 3.Rf2 duc la remiză. Este greşit ca, după 1.g3 Rf5, să se joace 2.Rf2?, deoarece urmează 2...Rg4! 3.g:f4 R:f4 şi negrul câştigă. Se poate juca însă 2.Rg2 Rg4 3.g:f4 R:f4 4.Rf2.

Dacă negrul mută primul, atunci el joacă **1...g4 2.g3 f3.** Negrul a obţinut aşa-numitul pion trecut apărat, fapt care asigură întotdeauna câştigul.

132



133

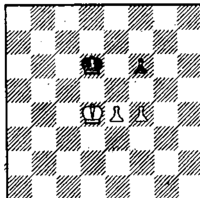


Poziţia din diagrama 133 este tipică şi se întâlneşte adesea în jocul de şah. Ea trebuie să fie studiată cu multă atenţie.

Negrul fiind la mutare, sacrifică pionul şi obţine pe această cale remiza: **1...f5+! 2.e:f5+ Rf6**. Pionul f5 pierzându- se, survine o poziţie de remiză.

Albul fiind la mutare, trebuie să prevină acest sacrificiu temporar al pionului. Se pare că mutarea 1.f5+ este bună, însă aceasta duce numai la remiză. Negrul va răspunde 1...Rg7. Manevra de învăluire prin partea dreaptă nu reuşeşte: 2.Rh5 Rh7. Schimbul de pioni după 2.Rf4 Rf7 3.e5 f:e5+ 4.R:e5 Re7 duce la un final de remiză. Rămâne încercarea de învăluire prin partea stângă. Dar, după 1.f5+ Rg7 2.Rf3 Rf7 3.Re3 Re7 4.Rd4 Rd6, sau 4.Rd3 Rd7! (Negrul obţine opoziţia depărtată; între regi fiind un număr de câmpuri impar) 5.Rd4 Rd6, învăluirea nu reuşeşte. De aici se vede că mutarea importantă f5 trebuie păstrată până se ajunge la situaţia favorabilă. Soluţia este: **1.Rf3 Rf7** (După 1...f5 2.e5, pionul trecut apărat asigură câştigul. Contraatacul 1...Rh5 2.Re3 Rg4 nu reuşeşte deoarece urmează 3.f5! Rg5 4.Rd4 Rf4 5.Rd5 şi apoi 6.Re6.) **2.Re3 Re6 3.Rd4 Rd6** (Diagrama 134).

134



Albul câştigă

La altă mutare, albul va începe învăluirea din flanc cu mutarea 4.Rc5. Acum mutarea pionului f4 este decisivă,

deoarece albul obţine opoziţia: **4.f5! Rc6** (Sau 4...Re7 5.Rc5! Rd7 6.Rd5, cu manevra de învăluire care duce la câştig.) **5.e5!** (Din nou o mutare făcută la momentul oportun. Regele negru s–a îndepărtat în stânga şi, după schimb, regele alb caută să avanseze.) **5...Rd7** (Sau 5...f:e5+ 6.R:e5 şi apoi 7.Rf6) **6.e6+** (Dacă 6.e:f6 Re8 7.Rd5 Rf8 8.Re6 Re8 9.f7+ Rf8, urmează pat, atât după 10.Rf6 cât şi după 10.f6. Aşa cum s–a mai spus, acest caz este o excepţie de la regula generală care spune că pionii dublaţi câştigă.) **6...Rd6 7.Rc4** (Se câştigă şi prin 7.e7 R:e7 8.Rc5! cu învăluirea de flanc.) **7...Rc6 8.Rb4 Rd6 9.Rb5 Rc7 10.Rc5 Rc8 11.Rc6 Rd8 12.Rd6** (Sau chiar 12.e7+) etc. + –.

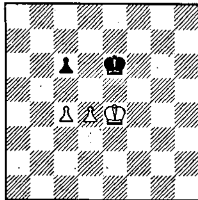
Manevra care duce la câştig pentru alb, din diagrama 133, este alcătuită din trei etape. Prima – mutarea regelui pe flancul în care este posibilă învăluirea, a doua – câştigarea opoziţiei cu ajutorul mutării pionului care blochează şi în sfârşit, a treia – învăluirea din flanc sau înaintarea pionului datorită poziţiei favorabile. Această înaintare a pionului duce la crearea unui pion trecut apărat sau la un final de pioni câştigător. Dacă una din verigile manevrei lipseşte, nu se poate câştiga partida. Însuşindu–şi mecanismul luptei din acest exemplu, cititorul va putea găsi continuări corecte şi în alte poziţii. Să analizăm, de exemplu, poziţia din diagrama 135.

Dacă la mutare este negrul, atunci el trebuie să joace **1...Rf6** deoarece, după 1...Rd6 2.Rf5 Rd7 3.c5, albul începe manevra de învăluire din partea dreaptă. La mutarea 1...Rf6, este greşit să se răspundă cu 2.d5? din cauza 2...Re7! cu remiză. Este corect răspunsul **2.Rf4 Re6 3.Rg5 Re7 4.Rf5 Rf7 5.Re5 Re7 6.c5!** ş.a.m.d.

Dacă mută albul, atunci totul se decide prin **1.c5! Rf6 2.d5.** Poziţia a şi fost pregătită pentru blocare şi străpungere.

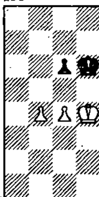
Poziţia din diagrama 136 este remiză, deoarece, după **1.Re4 Re6 2.c5 Rf6!**, străpungerea **3.b5 c:b5 4.Rd5** duce după **4...Re7** numai la remiză. Încercarea de învăluire pe flancul stâng 1.Rc3 Rc7 2.Rb3 Rb7 3.Ra4 Ra6 4.c5 Ra7 5.Ra5 Rb7 este ineficace, deoarece este împiedicată de marginea tablei.

135



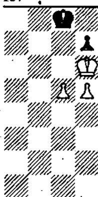
Albul câştigă

136



Remiză

137



În poziţia din diagrama 137 trebuie calculat rezultatul luptei în cazul în care albul sau negrul este la mutare, fără să se mute piesele.

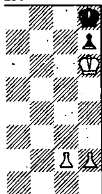
a) Prima mutare o are albul: **1.g6 Rh8** (Este bine şi 1...h:g6 2.h:g6 Rh8 cu remiză. Continuarea 2.R:g6 duce tot la remiză deoarece albul rămâne cu pionul în faţa turnului.) **2.g7+** (Mutarea 2.g:h7 duce la pat) **2...Rg8 3.Rg5 R:g7** şi remiză.

b) Prima mutare o are negrul: **1...Rh8 2.g6 Rg8** (Nu schimbă cu nimic situaţia

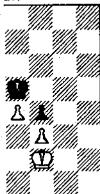
mutarea 2...h:g6 3.h:g6.) **3.g7 Rf7 4.R:h7** şi albul câştigă.

Toată analiza trebuie făcută în minte. Aşadar, mutarea pionului la g6 duce la realizarea scopului, când regele negru se află pe câmpul h8 şi nu pe câmpul g8.

138



139



Albul câştigă

Pe baza rezolvării exemplului precedent, nu este greu de înţeles metoda care duce la câştig în diagrama 138, indiferent de cine este la mutare. Pionii „g" şi „h" trebuie înaintaţi pe câmpurile g6 şi h5 astfel încât în acel moment regele negru să se afle pe câmpul h8. Deoarece pionii se află pe câmpurile iniţiale, numărul mutărilor depinde de acela care joacă cu piesele albe, de exemplu: **1.h4 Rg8 2.g4 Rh8 3.h5 Rg8 4.g5 Rh8** (Scopul a fost atins) **5.g6!** etc.

Dacă prima mutare o are negrul, albul face o mutare suplimentară, cu unul dintre pioni, spre a se ajunge tot în poziţia câştigătoare: **1...Rg8 2.g4 Rh8 3.g5 Rg8 4.h3! Rh8 5.h4 Rg8 6.h5 Rh8 7.g6!** şi albul câştigă.

EXERCIŢII

108. Alb: Rf3, p.d3; negru: Rf5, p.d5, e5.
109. Alb: Rd4, p.b4, c4; negru: Rd6, p.b6.
110. Alb: Re3, p.f3; negru: Re5, p.f5.
111. Alb: Rd3, p.e3,f3; negru: Re5, p.f5.
112. Alb: Re4, p.f4, g5; negru: Re6, p.g6.
Stabiliţi, în toate exemplele, rezultatul în cazul că prima mutare o are albul, apoi negrul.

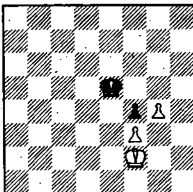
La analizarea poziţiei din diagrama 133, s-a arătat că formarea unui pion trecut apărat duce de cele mai multe ori la câştigarea partidei. Să analizăm câteva exemple.

Poziţia din diagrama 139 este câştigătoare pentru alb dacă se va găsi o manevră nu prea complicată.

Când regele alb va ocupa câmpul e2, regele negru va fi obligat să ocupe câmpul d4, altfel albul câştigă prin Rd3, Rd4, e5 şi Re4. Pe de altă parte, când regele alb se va afla la h3, regele negru va fi obligat să ocupe câmpul g5. Astfel de câmpuri se numesc **„câmpuri corespondente".**

Nu este greu de înţeles că regele negru nu va reuşi să ocupe la timp unul din aceste câmpuri dacă albul va juca **1.Rf1! Rd4** (1...Rf6 2.Re2 Re5 3.Rd3 etc) **2.Rg2 Re5 3.Rh3 Rd4 4.Rg4** cu câştigarea pionului.

140



Remiză

Manevra de aşteptare care duce la câştig, din exemplul anterior, nu duce la victorie în exemplul din diagrama 140, deoarece regele negru ajunge la timp pentru a-şi apăra flancurile:

a) **1.Rf1 Re6! 2.Re2 Re5 3.Rd3 Rd5! 4.Rc3 Rc5** =, sau

b) **2.Rg2 Rf6 3.Rh3 Rg5** şi marginea

tablei împiedică regele alb să învăluie din flanc regele advers.

Să facem o altă încercare:

c) **1.Re2 Rd4 2.Rd2 Rc4 3.Rc2 Rd4 4.Rb3 Rd5!** (Mutare de salvare unică) **5.Rb4 Rd4!** [Regele negru câştigă opoziţia orizontală (b4–d4, a4–c4) şi în acelaşi timp nu părăseşte pătratul pionului „g".] **6.Ra3 Re3! 7.g5 R:f3 8.g6 Re2 9.g7 f3 10.g8D f2 11.Dg2 Re1 12.De4+ Rf1 13.Rb2 Rg1** remiză.

S–ar părea că manevra Re3 ar salva pe negru şi la 4...Rd3 5.Rb4, însă, după 5...Re3 6.g5 R:f3 7.g6 Re2 8.g7 f3 9.g8D f2 10.Dg2 Re1 11.Rc3! f1D, albul dă mat cu 12.Dd2. Iată din ce cauză regele alb trebuie împins pe coloana „a".

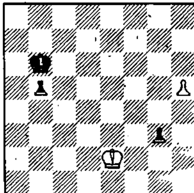
Dacă partea mai puternică are doi pioni legaţi, iar cealaltă parte are un pion care este liber, ca de exemplu în poziţia: alb – Rf5, p.e5; negru – Rf7, p.g5, h6, câştigarea partidei este simplă. Pionii legaţi se apără reciproc şi regele negru se apropie de pionul alb şi–l ia după ce a îndepărtat regele advers prin avansarea pionilor săi.

Tot în felul acesta partea cea puternică câştigă în poziţia: alb – Rb4, p.g4; negru – Rc6, p.b5, d5. În primul rând, negrul aranjează pionii în poziţia de apărare reciprocă, 1...d4 2.g5 Rd5 şi după aceea regele se apropie de pion, care nu mai poate fi apărat. Dacă albul este la mutare, atunci el joacă 1.g5!. Regele negru trebuie să plece spre flancul regelui şi nu are timp pentru mutarea d4. Va urma: 1...Rd6 2.R:b5 Re6 3.Rc5 Rf5 cu remiză.

În poziţia din diagrama 141, pionul „h" nu poate fi ajuns de regele advers. Înaintarea pionului din g3 nu ajută la nimic; el va fi luat de regele alb şi de aceea negrul poate conta numai pe avansarea pionului din b5. Cu toate că ambii pioni se află în pătratul regelui alb, după 1...b4 2.Rd3 b3 3.Rc3, pionul g3 rezistă şi în două mutări se transformă în damă. Dar nici înaintarea pionului „b" nu salvează pe negru: 1...b4 2.h6 b3 3.h7 b2 4.h8D b1D 5.Db8+ şi dama neagră se pierde.

Cu toate acestea, negrul ajunge la remiză, folosind o metodă des întâlnită în finalurile de pioni. El trebuie să câştige un tempo. Acest lucru se va realiza dacă pionul b5 se va transforma în damă cu şah şi în acest scop regele alb este atras pe prima linie:

141

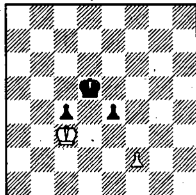


Negrul la mutare, remiză

1...g2! 2.Rf2 b4 3.h6 b3 4.h7 b2 5.h8D g1D+! 6.R:g1 b1D+ şi remiză.

Nu este greu să ne convingem că negrul putea să–şi transforme pionul g3 în damă chiar mai devreme, la mutarea a doua, a treia sau a patra.

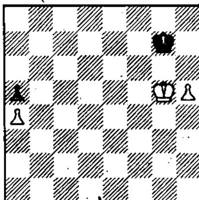
142



Dacă pionii sunt dispuşi ca în diagrama 142, câştigul se realizează pe o cale destul de simplă. Pionul liber înaintează sub acoperirea regelui: **1...Rc5 2.Rc2**

Rd4 3.Rd2 c3+ 4.Rc2 Rc4 5.Rc1 Rd3 6.Rd1 c2+ 7.Rc1. Acum negrul are două variante care duc la câştig: a) **7...Re2 8.R:c2 R:f2** şi pionul „e" se transformă; b) **7...Rc3 8.f3** (Contând pe 8...e:f3 pat) **8...e3!** (Variantă de efect) **9.f4 e2** şi mat la mutarea următoare.

143



Remiză

Este de presupus că, în poziţia din diagrama 143, albul poate câştiga folosind aceeaşi metodă ca şi în cea din exemplul precedent. Regele alb sacrifică pionul „h" şi se îndreaptă spre pionul a5. După pierderea pionului „h", pionul a5 merge sigur spre câmpul de transformare. Dar acest pion „a" este din faţa turnului, iar în diagramele 110–114 s–a arătat că, în lupta cu pionul marginal, este suficient ca regele părţii mai slabe să fie în vecinătatea câmpului de transformare. Astfel, trebuie calculat dacă regele negru poate ajunge la timp pe câmpul c8.

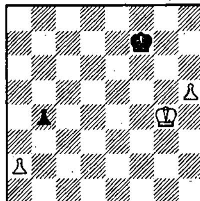
Autorul a atras în repetate rânduri atenţia asupra necesităţii antrenării tehnicii calculului mental, pentru care recomandă studierea tuturor exemplelor şi a exerciţiilor mai întâi pe tablă, apoi fără să se mute piesele şi, în sfârşit, fără tablă (După diagramă sau chiar fără orice suport grafic).

Revenind la diagrama 143, să încercăm să facem în minte calculul unei manevre care presupune şapte mutări. Regele alb are nevoie de şase mutări pentru luarea pionului a5. La a şaptea mutare se va juca 7.Rb6 pentru a deschide drum pionului „a" şi pentru a cuceri câmpul b7. Unde se va afla regele negru în acest moment? Pentru luarea pionului h5 este nevoie de două mutări şi apoi, de pe câmpul h5, regele trebuie să se îndrepte spre câmpul c8. Manevra h5–g6–f6–e6–d7–c8 va necesita cinci mutări. Deci, după a şaptea mutare a albului 7.Rb6, regele negru se va afla de pe acum pe câmpul c8 şi partida se va termina remiză. Făcând tot calculul în minte, trebuie să controlaţi corectitudinea pe tabla de joc. Menţionăm între altele că, un alt drum al regelui, h5–g6–f6–e6–d6 ar fi dus la pierdere, deoarece regele negru nu ar fi putut ocupa la timp câmpul c8. Mutările 1.h6+ Rh7 2.Rh5 Rh8 nu schimbă rezultatul, lucru de care trebuie să se convingă cititorul singur.

Dacă în diagrama 143 pionul „h" va fi reaşezat de pe câmpul h5 pe câmpul h4, atunci negrul pierde. Deplasarea regelui de la h4 la c8 va necesita tot cinci mutări, dar, pentru luarea pionului „h", va trebui să se piardă trei mutări, deci în total opt mutări. A opta mutare a albului va fi 8.Rb7 şi regele negru nu va putea ocupa câmpul c8.

Negrul va pierde şi în cazul în care pionul a5 din diagrama 143 va fi mutat la a6. După luarea pionului a6, regele alb va ocupa, la mutarea a şaptea, câmpul

144



b7.

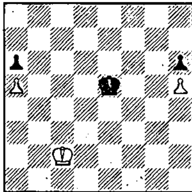
Într–o partidă a survenit următoarea poziţie: alb – Rg5, p.a4, h5; negru – Rg7, p.a6. Poate oare negrul să salveze partida? Pe baza analizei făcute, este clar că pe negru îl salvează numai mutarea 1...a5!.

Poziţia din diagrama 144 a survenit în partida de turneu Alehin–Réti. Acesta din urmă a jucat 1...Rg7!, după care Alehin a acceptat remiza. Controlaţi în minte şi apoi pe tablă dacă Alehin a făcut bine acceptând remiza. Nu putea oare albul să câştige înaintând pionul până la h7 sub protecţia regelui? De ce Réti a mutat regele la g7 şi nu la f6? Trebuie să vă convingeţi că, dacă negrul ar fi mutat 1...Rf6, albul câştiga.

După însuşirea tehnicii calculului din ultimele două exemple, se poate trece la rezolvarea următorului studiu (Diagrama 145).

N. Grigoriev (1927)

145



Albul la mutare – câştigă

La prima vedere se pare că autorul cere imposibilul. În fond regele negru poate lua, la alegere, sau pionul „a", sau pionul „h". De exemplu: 1.Rb3 Rd5 2.Rb4 Rd4 (Manevră de învăluire) 3.Rb3 Rc5 etc.

Prima mutare 1.Rd3, care pare a fi bună, nu duce la rezolvarea problemei. Negrul va răspunde 1...Rd5! 2.Re3 Re5 şi va opri regele alb pe linia a treia.

Rezolvarea corectă este **1.Rc3!**. Albul câştigă opoziţia pe diagonală şi pătrunde cu regele pe linia a patra. Dacă regele negru se va întoarce spre pionul „a", atunci albul va porni către pionul „h" şi invers.

Să calculăm prima posibilitate. Pentru manevra Re5–d5–c5–b5:a5 este nevoie de patru mutări; retragerea regelui – o mutare, aducerea pionului de la a6 la a2 – patru mutări. După nouă mutări, pionul negru se va afla pe câmpul a2. În acest timp regele alb va efectua manevra Rc3–d3–e4–f5–g6:h6 şi va consuma cinci mutări, retragerea regelui – o mutare, transformarea pionului „h" – trei mutări. Astfel, peste nouă mutări regele negru nu va putea ajunge la timp pe câmpul b1 şi albul câştigă.

Calcularea celei de a doua posibilităţi, în care regele negru se îndreaptă spre pionul h5, ne va dovedi că albul îşi va crea o damă pe câmpul a8, în timp ce pionul negru va ajunge la h2.

Deci, un atac activ al unuia dintre pionii albi duce la pierderea partidei de către negru. Dar nu poate oare negrul să se apere pasiv, pierzând un pion cu scopul blocării regelui alb? Este varianta cea mai greu de calculat:

1.Rc3! Rf5 2.Rd4 Rf4! 3.Rc5 Re5 4.Rb6 Rd6 5.R:a6 Rc6 (Dacă ar fi lipsit pionii „h" această manevră de blocare ar fi asigurat remiza) **6.Ra7 Rc7 7.a6! Rc8 8.Rb6 Rb8** şi acum a survenit o poziţie de tipul celei din diagrama 143. Albul va avea nevoie de şapte mutări pentru luarea pionului h6 şi ocuparea câmpului g7. Negrul va întârzia cu o mutare pentru a ocupa câmpul f8 şi va pierde. Întregul calcul mintal constă în 15 mutări. Recomandăm ca să fie verificat pe tablă şi apoi să fie făcut din nou în minte pe diagramă.

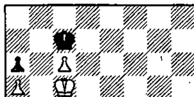
La poziţia din diagrama 146, s–a ajuns în partida dintre Fahrni şi Alapin. Mutările aparent bune nu duc la câştig, de exemplu: 1.Rd5 Rc8 2.Rd6 Rd8 3.c7+ Rc8 = (3.Rc5 Rc7 =).

Dar, dacă la mutare este negrul, atunci el pierde. Ca răspuns la retragerea

regelui negru de pe câmpul c7, albul va juca Rb6 şi, luând pionul a6, câştigă fără greutate. Dar cum să cedeze mutarea negrului?

Pentru rezolvarea acestei probleme, se cuvine o analiză mai profundă a poziţiei din diagrama 146. Dacă regele alb ocupă câmpul c5, regele negru trebuie să ocupe neapărat câmpul c7, iar dacă regele alb ocupă câmpul d6, regele negru trebuie să ocupe neapărat câmpul d8; în caz contrar, avansarea pionului „c" este decisivă. Să numim câmpurile c5 şi c7, respectiv d6 şi d8 „câmpuri corespondente".

146



Albul a jucat **1.Rd5** (Forţat). Ce câmp trebuie să ocupe acum regele negru? De pe câmpul d5, regele alb ajunge şi pe câmpul c5 şi pe d6. Din această cauză, regele negru trebuie să fie pregătit pentru a ocupa câmpurile c7 şi d8. Singurul câmp bun pentru aceasta este c8. Deci, câmpului d5 îi corespunde câmpul c8, şi la mutarea 1.Rd5 este posibilă numai **1...Rc8** (1...Rb8? Rd6; 1...Rd8? Rd6 şi 2...c7). Albul continuă cu **2.Rc4** la care se poate răspunde **2...Rb8** (Sau 1...Rd8). Nu merge 2...Rc7 deoarece urmează 3.Rc5!. Până acum manevrele regelui erau uşor de găsit. Acum însă albul mută **3.Rd4!**. Unde trebuie mutat regele negru? Este clar că nu la c7 sau a7, deoarece albul va răspunde cu 4.Rc5. Rămâne numai **3...Rc8 4.Rd5!**. După cum s-a analizat mai sus, câmpul d5 corespunde lui c8. Ocupând câmpul corespunzător, albul îl pune pe negru într-o situaţie din care nu are ieşire: **4...Rc7 5.Rc5** sau, dacă 4...Rb8 (4...Rd8) 5.Rd6, albul câştigă.

Deci, albul a cedat negrului mutarea cu ajutorul manevrei Rd5-c4-d4-d5, adică a descris cu regele un triunghi. Metoda „triunghiului" se întâlneşte foarte des în finalurile de pioni.

De ce oare negrul n-a putut descrie cu regele său din c8 un triunghi? Deoarece îl împiedica marginea tablei. Aceasta este cauza principală a pierderii partidei de către negru.

EXERCIŢII

113. Alb: Rd5, p.f5; negru: Rd7, p.c7, f6.

114. Alb: Rc4, p.e4; negru: Rc6, p.c5, f6.

115. Alb: Rh2, p.g2; negru: Rf4, p.g4, h4. Care va fi rezultatul în poziţiile de mai sus dacă la mutare va fi albul şi care va fi dacă mută negrul?

116. Rezolvaţi următorul studiu al lui Grigoriev: alb – Re6, p.f2, h2; negru – Rh3, p.f3. Albul începe şi face remiză.

117. Alb: Rf1, p.g2; negru: Rg3, p.f6,h4. Cum trebuie să joace albul după mutarea 1...h3?

118. Rezolvaţi studiul autorului: alb – Ra3, p.a4, b4, g3; negru – Rf5, p.a6, g5, h5. Albul începe şi câştigă.

119. În partida Marshall-Schlechter (1911) a survenit următoarea poziţie: alb – Re2, p.h2; negru – Rf4, p.g6, h5. La mutare este negrul. Partida s-a terminat remiză. Consideraţi rezultatul ca normal şi just? Amintiţi-vă de analizele diagr. 137 şi 138.

Wilhelm Steinitz, primul campion mondial

S-a născut la Praga pe data de 17 mai 1836 dintr-o familie foarte săracă. Învaţă şah în jurul vârstei de 12 ani şi începe să frecventeze cercurile de şah din Praga de la vârsta de 17 ani. Student al Şcolii politehnice din Viena din 1858, intră sub influenţa şcolii vieneze de şah. Maestrul Falkbeer îl ia sub protecţia sa, îl iniţiază în tainele teoriei şi-l propulsează în şahul de performanţă astfel încât câştigă în 1861 campionatul Vienei. Tot atunci renunţă la studiile inginereşti şi se dedică în întregime şahului. Rezultatele obţinute îl îndreptăţesc să fie invitat la al doilea turneu internaţional de la Londra din anul 1862 unde ocupă doar locul VI (+6 =3 –5), dar bogatul său joc combinativ a găsit ecou în cercurile şahiste londoneze astfel că Steinitz

se stabileşte în Anglia, Londra fiind atunci un fel de rampă de lansare spre marile performanţe. Într–adevăr, Steinitz câştigă locul I la Dublin în 1865 (+4 =1 – 0) şi la Londra în 1866 (+8 =0 –1), dar mai ales învinge în meciuri directe la Londra pe Dubois (1862; +5 =1 –3), Blackburne (1862/63; +7 =2 –1), Deacon (+5 =0 –1), Mongrédien (+7 =0 –0), Green (1864; +7 =2 –0), Robey (1865; +4 =0 –1), Bird (+7 =5 –5) şi alţii. Activitatea sa competiţională îl desemnează drept candidat la întâlnirea cu Anderssen, considerat pe atunci, după retragerea din concursuri a lui Morphy, ca fiind cel mai bun jucător de şah al lumii.


Wilhelm Steinitz
(n. 1836, d. 1900)

Meciul s–a organizat la Londra în 1866 şi drept învingător urma să fie desemnat cel care câştiga primul opt partide. Evoluţia scorului în meciul Anderssen–Steinitz a fost dramatică (0–1; 4–1; 4–5; 6–5; 6–6; 6–8), Steinitz reuşind să câştige cu 8–6, nu fără greutate. El se autonumeşte „campion mondial".

Poziţia de vârf asumată de Steinitz este confirmată în următorii ani atât prin succesele sale din concursuri cât şi prin cercetările sale în teoria şahului. El porneşte pe un drum lung şi dificil în stabilirea principiilor după care trebuie condusă lupta în şah, plecând de la studierea partidelor lui Morphy şi depăşind punctul de vedere al acestuia că şahul este un simplu joc. Steinitz scoate în relief latura ştiinţifică a şahului când declară: „Şahul este ceva dificil, el cere multă şi serioasă gândire, trebuie cercetat cu sârguinţă".

În 1882 îl găsim pe Steinitz în SUA, unde se stabileşte definitiv, confruntându–se la Philadelphia, Baltimore şi New York cu cei mai buni şahişti din această parte a lumii.

În 1886 este organizat la New York meciul său cu Johannes Hermann Zukertort (n.1842, d.1888), de origine polonez dar stabilit în Anglia, medic şi ziarist, care obţinuse rezultate extraordinare în competiţiile de şah anterioare, printre care menţionăm: locul I la Londra în 1883, cu 22 de puncte din 26 posibile (înaintea lui Steinitz 19 p, Blackburne 16,5 p, Cigorin


Dresda, 1892. De la stînga la dreapta: aşezaţi Loman, A. Schottländer, S. Winawer, J. Mason, E. Schallop, C. Bardeleben, S. Tarrasch, J. Mieses, A. Albin, S. Alapin; în picioare Heide, Schmid, J. H. Blackburne, J. Noa, L. Hoffer, Schere, K.–A. Walbrodt, H. Zwanzig (Preş. Fed. Germ. de Şah).

16 p, English, Mackenzie, Mason 15,5 p etc) ; meciuri câştigate la Anderssen (1871; 5–2), Potter (1875; 8–6) Owen (1878; 9,5–1,5), Blackburne (9,5–4,5) şi alţii. Deşi învins de Steinitz în 1872, ultimele rezultate ale lui Zukertort îl desemnau drept candidat la titlul suprem. Primul dintre adversari care câştiga 10 partide, obţinea victoria.

Meciul Steinitz–Zukertort începe cu avantaj pentru Zukertort (1–4), dar Steinitz câştigă la rând 5 partide şi apoi meciul (6– 4; 6–5 şi 10–5). Datorită acestei victorii, cele patru federaţii de şah existente atunci în lume (SUA, engleză, olandeză şi germană) îi recunosc lui Steinitz titlul de campion mondial.

Steinitz continuă să obţină succese ca jucător şi ca cercetător al şahului. Singurii adversari care–i ridică probleme sunt rusul M. Cigorin şi germanii Em. Lasker şi S. Tarrasch. Tot M. Cigorin este cel care, prin jocul său nonconformist, precum şi prin comentariile publicate, contestă principiile de joc susţinute de Steinitz, pe care le consideră prea dogmatice. Dar, în faţa principalilor săi concurenţi, Steinitz obţine victorii în meciurile directe: cu Cigorin la Havana în 1889 (+10 =1 –6) ; cu Gunsberg la New York în 1890–91 (+6 =9 –4); cu Cigorin iarăşi la Havana în 1892 (+10 =5 –8). De asemenea, se situează pe locul I în turneul de la New York din 1894.

Dar în 1894 pierde titlul în faţa lui Em. Lasker în meciul desfăşurat la New York, Philadelphia şi Montreal (+5 =4 –10), în 1895 se situează doar pe locul V în turneul de la Hastings, iar în meciul revanşă jucat la Moscova în 1896–97 cu Em. Lasker pierde la un scor concludent (+2 =5 –10). Trebuie relevat faptul remarcabil că Steinitz şi–a clarificat concepţiile sale asupra teoriei şahului pe măsura ascensiunii sale în ierarhia şahului şi că în final şi–a încoronat opera cu „Manualul Şahului Modern" (New York, 1889–91), care expune într–un ansamblu bine închegat toate principiile enunţate de el, intrate în tezaurul şahului prin sintagma „Şcoala nouă", care marchează un mare progres atât în domeniul tacticii cât mai ales al strategiei în şah. Jocului romantic întemeiat îndeosebi pe combinaţii, Steinitz îi opune o concepţie superioară în care planul strategic constituie elementul principal, iar tactica îi este subordonată. Istoria şahului îl consideră pe Steinitz părintele jocului poziţional şi deschizătorul perioadei marilor căutări în şah.

Steinitz moare pe data de 12 august 1900 la New York într–un spital psihiatric, dar căutările sale vor fi continuate de S. Tarrasch şi K. Schlechter şi supuse verificării în marile confruntări de pe eşichier. *(Radu Breahnă)*



Superturneul Viena 1898. De la stînga la dreapta: aşezaţi S. Tarrasch, J. H. Blackburne, H.–N. Pillsbury, W. Steinitz, M. Cigorin, D. Janowski, E. Schiffers, Lipke; în picioare Schwarz, K. Schlechter, Fündrich, H. Caro, G. Maroczy, Schowalter, G. Marco, S. Alapin, Halprin, Baird şi Burn.

CAPITOLUL IX

ATACUL DUBLU

„Acela care şi-a însuşit regula jocului obţine cheia unei ştiinţe care numără multe veacuri. Această ştiinţă este simplă, dar în ea se deschide luminoasă activitatea de gândire a omenirii îndreptată către realizarea scopului propus. Şi tocmai în aceasta constă importanţa cunoaşterii şahului." **(Em. Lasker)**

În capitolul V au fost analizate cazurile în care figurile atacau un obiectiv fix. Atacarea unei piese mobile se dovedeşte adesea fără rezultat, deoarece piesa atacată se mută pe un alt câmp.

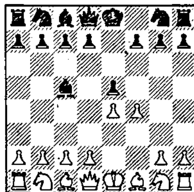
Este mult mai periculos când o figură sau un pion atacă simultan două figuri sau doi pioni. Acest procedeu poartă denumirea de atac dublu şi este unul dintre cele mai importante în jocul de şah. Atacul dublu duce adesea la pierderea uneia din piesele atacate. Atacul dublu al pionului se numeşte **„furculiţă"**.

Dacă nu se află la marginea tablei, dama poate ataca simultan opt piese, turnul – patru, nebunul – patru, calul – opt, iar pionul (în afara celui marginal) – două. Din această enumerare se vede că, pentru executarea atacului dublu, cele mai eficace figuri sunt dama şi calul.

Atacul dublu are un efect deosebit atunci când una din piesele atacate este regele advers. Şahul dat regelui, combinat cu atacarea simultană a unei alte piese duce adesea la câştig. Numeroase mutări ale unor deschideri sunt logice numai datorită faptului că ele conţin o ameninţare de atac dublu.

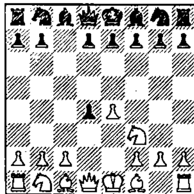
În **„Gambitul regelui refuzat": 1.e4 e5 2.f4 Nc5**, negrul lasă în priză pionul e5 (Diagrama 147). Luarea lui duce la pierdere imediată: **3.f:e5 Dh4+** (Atac dublu asupra regelui şi pionului) 4.Re2 D:e4 ≠.

147



Variantă: 4.g3 D:e4+ (Din nou un atac dublu asupra regelui şi turnului) 5.De2

148



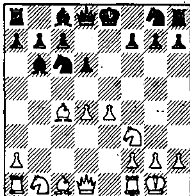
D:h1, cu avantaj decisiv.

În „Apărarea siciliană", este posibilă varianta: **1.e4 c5 2.d4 c:d4 3.Cf3** (Diagrama 148). Pionul d4 se găseşte sub două ameninţări – a calului şi a damei. Poate oare negrul să nu–l piardă? Da, se poate dacă negrul va găsi un atac dublu legat de şah: Da5+. De pe câmpul a5 dama bate şi pe câmpul e5. Jucând deci **3...e5**, negrul va apăra indirect pionul d4, deoarece luarea pionului e5 va duce la pierderea calului alb. Ca răspuns la mutarea 3...e5, albul trebuie să continue cu **4.c3 d:c3 5.C:c3 d6 6.Nc4** şi figurile albe vor ocupa poziţii ameninţătoare, lucru care echilibrează pierderea pionului.

În „Apărarea Caro–Kann", după **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4**, negrul poate răspunde **4...e5**, ca la mutarea **5.d:e5** să recâştige pionul prin **5...Da5+**.

După **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4** (Această deschidere, care a fost folosită pentru prima oară de şahistul englez Evans, se numeşte **„Gambitul Evans"**) **4...N:b4 5.c3 Na5 6.d4 e:d4 7.0–0 Nb6 8.c:d4 d6** survine poziţia din diagrama 149. Conform teoriei şahiste,

149

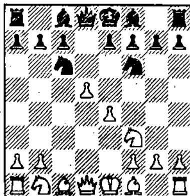


cea mai bună continuare este aici **9.Cc3 Ca5 10.Ng5! f6 11.Nh4** şi dacă negrul joacă **11...C:c4**, urmează **12.Da4+ Dd7 13.D:c4**.

În toate aceste exemple, dama a atacat regele în diagonală (Dd1–a4+, Dd8–a5+), iar a doua figură pe orizontală. Cu toată simplitatea acestei scheme, jucătorii începători uită deseori de ea.

Într–o partidă s–au făcut următoarele mutări în deschidere: **1.d4 d5 2.c4 Cf6 3.c:d5 C:d5 4.Cf3 Cc6 5.e4 Cf6 6.d5** (Diagrama 150). Răspunsul corect al ne-

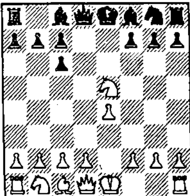
150



grului este 6...Cb8. Totuşi el a început o combinaţie bazată pe un atac dublu: **6...C:e4**, scontând numai pe **7.d:c6 D:d1+ 8.R:d1 C:f2+ 9.Re1 C:h1**, însă albul a răspuns cu **7.Ne3**. Acum pionul f2 este apărat de nebun şi albul ameninţă să ia calul c6, iar dacă acesta se retrage va urma **8.Da4+** şi **9.D:e4**. Lovitura dublă pe care sconta negrul a fost zădărnicită de dublul atac al damei albe.

După **1.e4 e5 2.Cf3 f6?**, s–a deschis diagonala h5–e8 şi calul poate fi sacrificat: **3.C:e5 f:e5** (3...De7 4.Cf3 D:e4+ 5.Ne2 Dc6) **4.Dh5+ Re7** (Sau 4...g6 5.D:e5+ cu atac dublu asupra regelui şi turnului h8.) **5.D:e5+ Rf7 6.Nc4+ Rg6 7.Df5+ Rh6 8.d4+ g5 9.h4 Rg7 10.Df7+ Rh6 11.h:g5 ≠.**

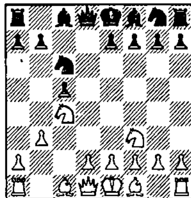
Până acum am analizat atacurile duble ale damei care încep cu şah. Dama poate ataca, de asemenea două figuri sau o figură şi un pion. După **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 (Partida spaniolă)** negrul foloseşte adesea apărarea **3...a6** lăsând în priză pionul e5. Poate urma **4.N:c6 d:c6 5.C:e5** (Diagrama 151). Cu ajutorul atacului dublu, negrul recâştigă pionul pe diferite căi: a) **5...Dd4 6.Cf3 D:e4+**; sau b) **5...Dg5 6.d4 D:g2.** Negrul putea să



recâştige pionul şi prin mutările 5...De7 6.d4 f6 7.Cf3 D:e4+ 8.Ne3. Acest procedeu nu este însă avantajos, deoarece negrul rămâne în urmă cu dezvoltarea.

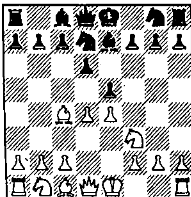
La mutarea 4.N:c6, negrul putea continua cu 4...b:c6 5.C:e5 Dg5 6.Cg4 d5!. Un nou atac dublu. Este atacat şi calul g4 şi pionul e4. Urmează 7.Ce3 d4 şi 8...D:g2.

Începutul partidei Botvinnik–Fine (1936) a decurs astfel: **1.Cf3 d5 2.c4 d:c4 3.Ca3 c5 4.C:c4 Cc6 5.b3** (Diagrama 152). Acum este posibilă mutarea **5...e5**,



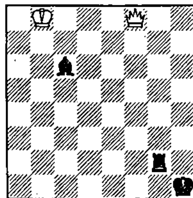
deoarece **6.Cc:e5? C:e5 7.C:e5** duce la pierderea figurii după atacul dublu **7...Dd4!**.

Adesea se întâlneşte următorul tip de atac dublu. Dama atacă o figură sau un pion şi simultan ameninţă cu mat, de exemplu: **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7** (Apărarea Philidor) **4.Nc4 Ne7?** (Diagrama 153. B 4...c6) **5.d:e5 C:e5**



(5...d:e5? 6.Dd5!) **6.C:e5 d:e5 7.Dh5!** şi negrul nu va putea să se apere simultan de matul pe f7 şi să-şi salveze pionul e5.

Pentru a vă însuşi tehnica atacurilor duble ale damei, rezolvaţi următorul exemplu (Diagrama 154). La mutare



este negrul şi cu toate acestea el pierde inevitabil nebunul sau turnul, deoarece albul ameninţă Dh6+ cu atac dublu.

Iată două variante:

a) **1...Nd5 2.Dh8+ Th2** (2...Rg1 3.Dd4+!) **3.Da1+ Rg2 4.Db2+ Rh3 5.Dc3+ Rg4 6.Dd4+**;

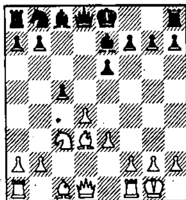
b) **1...Tb2+ 2.Rc7 Tc2 3.Dh6+ Rg1 4.Dg6+**.

Dacă negrul ar reuşi să inverseze

poziţia nebunului cu a turnului, adică acolo unde se află nebunul să stea turnul şi invers, atunci albul nu ar putea câştiga. În acest caz figurile negre s-ar apăra reciproc şi regele alb nu ar putea fi apropiat. Găsiţi soluţia de câştig cu alte mutări ale negrului.

Cititorul a făcut cunoştinţă cu metoda şahului prin descoperire. Regele este atacat de o figură a cărei acţiune era acoperită de o alta sau de un pion. La mutarea piesei care acoperă figura respectivă se produce şah prin descoperire. Print-o metodă analoagă se creează şi atacul dublu prin descoperire.

155



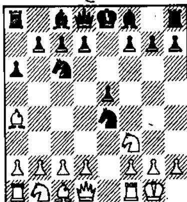
În diagrama 155, pionul d4 este ameninţat de un atac dublu: al pionului şi al damei.

După **1...c:d4 2.e:d4 D:d4?**, negrul pierde dama: **3.Nb5+ Cc6** (Calul apără dama, însă el este legat şi forţa lui de atac a dispărut) **4.D:d4**; + –.

În loc de 2...D:d4, negrul putea să joace 2...Cc6, cu ameninţarea de a lua pionul d4 şi apoi 3.Ne3 0–0 4.Te1. Poate oare negrul, în această variantă, să câştige pionul d4? Nu, deoarece el va fi ameninţat din nou de un atac dublu prin descoperire: 4...C:d4 5.N:d4 D:d4 6.N:h7+ R:h7 7.D:d4.

Atacul dublu al turnului are un rol important în unele deschideri. În „Partida spaniolă", după mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0–0 C:e4** (Diagrama 156), jocul poate continua: 6.Te1 (Spre a recâştiga pionul) 6...Cc5 7.C:e5 (A 8.Cc6+) 7...Ne7 cu joc egal.

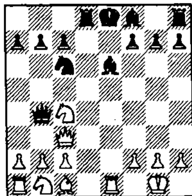
156

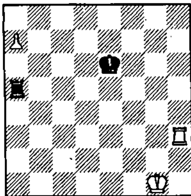


Dar, teoria şahistă consideră ca o bună continuare a albului **6.d4 e:d4?** (B 6...b5 7.Nb3 d5) **7.Te1! d5 8.C:d4** (Calul din c6 este atacat de două ori. Ameninţă 9.C:c6 b:c6 10.N:c6+ Nd7 11.N:a8.) **8...Nd7 9.f3** şi albul câştigă o figură. Într-o partidă, în loc de 7...d5 s-a jucat **7...f5 8.C:d4 Dh4** (Negrul vrea ca după 9.f3 să joace 9...Df2+ şi 10...D:d4.) **9.g3 Df6 10.N:c6 b:c6 11.f3 Nc5 12.c3 d5** şi negrul a pierdut partida.

La campionatul feminin al Cehoslovaciei pe anul 1954, partida dintre Hruşkova şi Suha a început cu următoarele mutări: **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.d:e5 C:e4 5.Nc4 De7?** (Se ameninţa 6.Dd5; era corectă mutarea 5...c6!) **6.0–0 d:e5 7.Dd5?** (Mai bine 7.Te1 şi, dacă 7...C:f2, atunci 8.R:f2 Dc5+ 9.Dd4.) **7...Cd6! 8.C:e5 Ne6 9.Dd3 C:c4 10.C:c4 Cc6 11.Te1 Td8 12.Dc3 Db4!** (Diagrama 157) **13.Nf4?** (Albul n-a observat atacul dublu al turnului; mutarea corectă era 13.Nd2.) **13...Td4! 14.N:c7 T:c4** şi albul a cedat după câteva mutări.

NC.– Şahistul începător este sfătuit să nu insiste prea mult pentru soluţionarea celor două studii care urmează, deoarece mai ales al doilea este foarte dificil. Ambele studii exemplifică însă foarte bine cât de ridicat este nivelul problemisticii în şah (a se vedea rezolvările din finalul



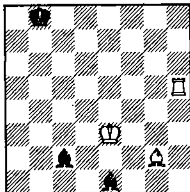


Albul mută şi câştigă

cărţii).

În diagrama 158 este prezentat un studiu a cărui rezolvare este foarte indicată pentru învăţarea tehnicii atacurilor duble

H. Rinck



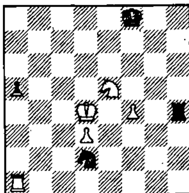
Albul mută şi câştigă

ale turnului. Prima mutare **1.Re2!** duce la câştigarea unuia dintre nebuni în câteva mutări. Găsiţi toate variantele.

Un studiu analog propune poziţia: alb–Rg1, Tg2, Ng3; negru–Ra8, Ng4, Nf4. Albul mută şi câştigă prin **1.Nf2!** Cum?

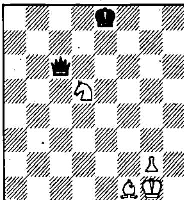
Adesea, în practica jocului se întâlneşte finalul survenit în poziţia din diagrama 159. Albul câştigă cu ajutorul unei combinaţii bazate pe atacurile duble ale turnului: **1.Th6+!** (Este necesar ca regele negru să fie împins pe linia a şaptea.) **1...Rf7** (Dacă 1...Re5? sau 1...Rf5?, atunci 2.Th5+ şi 3.T:a5.) **2.Th8!** (A 3.a8D T:a8 4.T:a8) **2...T:a7 3.Th7+** şi câştigă turnul.

Trecem acum la examinarea atacurilor duble ale calului.



În diagrama 160, albul, fiind la mutare, câştigă turnul printr-o lovitură dublă: **1.Cg6+ Rg7 2.C:h4**, însă, prin **2...Cb3+**, negrul câştigă de asemenea turnul. Cu toate acestea combinaţia este convenabilă albului. Va urma **3.Rc3 C:a1 4.Rb2** şi albul rămâne cu o figură în plus.

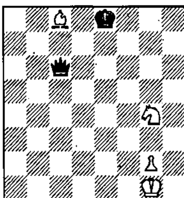
În poziţia din diagrama 161, albul, fiind la mutare, câştigă cu ajutorul dublului atac al calului. Calul din d5 poate da şah la f6 sau c7. De pe câmpul c7 calul va ataca câmpurile b5, e6, c8 deci, dacă



161

dama va fi atrasă pe câmpul b5 ea va fi pierdută. De aici se găseşte mutarea de câştig: **1.Nb5! D:b5 2.Cc7+.**

O situaţie analoagă este în poziţia din diagrama 162 în care albul câştigă prin



162

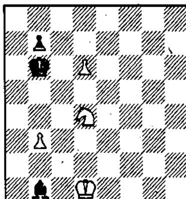
1.Nd7+! D:d7 (1...R:d7 2.Ce5+), după care partida se termină cu un final de pioni câştigător.

În diagrama 163, după **1.Rc1!** urmat de **2.d7**, albul câştigă nebunul în schimbul pionului. Găsiţi rezolvarea folosind atacul dublu al calului.

Poziţia din diagrama 164, a survenit într–o partidă Anderssen–Staunton, disputată la turneul internaţional de la Londra din 1851. Cititorul va vedea cum se folosesc atacurile duble ale cailor de către maeştrii şahului. Situaţia negrului este grea deoarece albul presează pe coloana „h" şi are perechea de nebuni, dar

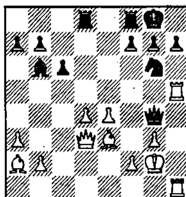
L. L. Kubel

163



Albul mută şi câştigă

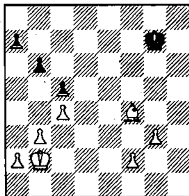
164



negrul, fiind la mutare, atacă imediat: **1...T:d4?!** (Spectaculos dar riscant! Mai bine 1...N:d4!? 2.T:h7 N:e3 3.D:e3 Tfe8 4.f3 Dd7! cu joc egal.) **2.Dc3** (Greşit este 2.N:d4? Cf4+ 3.Rf1 C:d3 4.T:h7! Dd1+ 5.Rg2 D:h1+! 6.T:h1 N:d4 7.Td1 N:b2 8.T:d3 b5! şi negrul are un final mai bun dar practic imposibil de câştigat.) **2...T:e4 3.T:h7** [Aici albul putea să efectueze un atac dublu prin 3.f3, o „furculiţă", însă negrul ar fi continuat cu 3...D:h5! 4.T:h5 T:e3. Negrul obţinea pentru damă un turn, un nebun şi doi pioni. După cum s–a arătat în capitolul V, un asemenea raport de forţe poate fi considerat echilibrat, însă atacul trece de partea negrului. La 3.f3, nu e bine 3...Cf4+? 4.N:f4.

Te2+ 5.Rf1 Tf2+ 6.Re1 T:f3 (6...Te8+ 7.Te5! ; + –) 7.De5! (Nu 7.T:h7? Te8+ 8.Rd2 Te2+!! şi negrul câştigă) 7...Nf2+ 8.Rd2 N:g3! 9.N:g3 T:g3 10.Tf1! (Rău e 10.T:h7? Tg2+ 11.Rc1? Tg1+! cu câştig) 10...Tg2+ 11.Rc1 Tg1 12.N:f7+ Rh8 (12...T:f7 13.De8+; + –) 13.Tf5 şi albul câştigă.] **3...Nd4** (Se ameninţă mat la g7) **4.N:d4 T:d4?** [Staunton nu observă combinaţia de răspuns a albului care se bazează pe atacul dublu al turnului. Continuarea corectă era 4...Cf4+ 5.Rg1?! Dd1+ (Dubla ameninţare 5...Ce2+ nu-şi atinge scopul; după 6.Rf1, nu se poate lua dama din cauza matului pe câmpul h8.) 6.Rh2 D:d4 7.D:d4 T:d4 8.Th4 Ce2 şi negrul păstrează pionul în plus. Dar albul poate juca mai bine: 5.Rh2! R:h7 6.g:f4 T:f4! (Rău e 6...Th8? 7.N:f7! cu câştig.) 7.Dc2+! Rg8 8.Ne5! Tf3 9.Ng3 Te8! 10.Nc4! şi albul parează ameninţările negrului şi rămâne cu avantaj material.] **5.T1h4! C:h4+ 6.T:h4** şi albul câştigă.

165

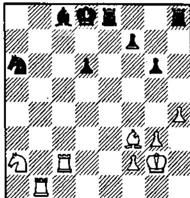


În poziţia din diagrama 165, nebunul atacă pionii din spate. Albul mută şi câştigă un pion: **1.Nb8 a6 2.Na7 b5 3.c:b5 a:b5 4.N:c5.**

În diagrama 166, albul este la mutare şi câştigă două figuri pentru un turn: **1.T:c8+! R:c8 2.Nb7+ Rc7 3.N:a6 Ta8 4.Cb4** (4.Nc4).

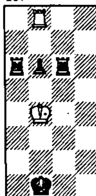
Dar dacă la mutare este negrul, atunci el câştigă calitatea cu mutarea **1...Nf5.**

166

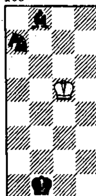


Atacurile duble ale regelui sunt arătate în exemplele ce urmează.

167



168



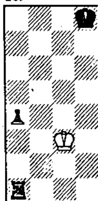
În poziţia din diagrama 167, după mutarea **1.Rb5** negrul nu mai poate evita pierderea unuia din turnuri.

În diagrama 168, albul mută **1.Rb6!** şi câştigă o piesă, oricare ar fi mutarea de răspuns a negrului, de exemplu: 1...Cc8+ 2.Rb7.

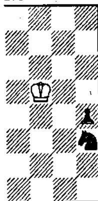
Diagrama 169 prezintă o poziţie în care pionul negru nu poate să se transforme în damă fără ajutorul regelui negru. Poate urma: **1...a3 2.Rb3 a2 3.Rb2.**

În poziţia din diagrama 170, la câştig duce numai **1...Cg5! 2.Rg4 h3** şi nu ajută atacul dublu al regelui. Calul negru este invulnerabil, deoarece, dacă va fi luat, regele iese din pătratul pionului. Varianta

169

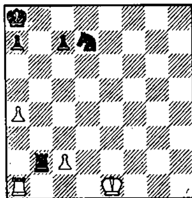


170



1...Cf2 2.Rf4 h3 3.Rg3 duce numai la remiză.

171



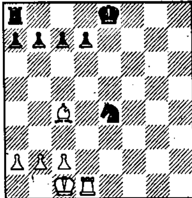
În poziţia din diagrama 171, urmează o lovitură dublă neaşteptată: **1.0–0–0!** şi negrul pierde o figură.

Un exemplu de „furculiţă" a pionului este arătat în diagrama 172. Prin atacul dublu al turnului **1.Te1**, albul câştigă calul. Cu toate acestea, negrul, continuând cu **1...0–0–0! 2.T:e4 d5**, îşi recâştigă figura.

Furculiţa se întâlneşte într–un şir întreg de deschideri.

De exemplu, după **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 (Deschiderea celor patru cai) 4.Nc4**, negrul poate să răspundă cu **4...C:e4**. Sacrificarea figurii este temporară: după **5.C:e4**, negrul îşi recâştigă figura prin **5...d5**.

172



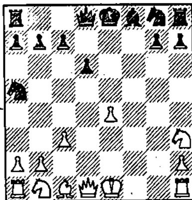
O manevră asemănătoare poate surveni şi în **„Partida spaniolă"** după **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Nc5 4.C:e5 C:e5 5.d4.**

În **„Deschiderea nebunului"**; după **1.e4 e5 2.Nc4 Cf6 3.Cc3**, negrul poate continua cu **3...C:e4 4.C:e4 d5.**

În capitolul VII, nu se recomanda să se mute în deschidere de două ori una şi aceeaşi piesă, datorită faptului că se pierde timp. În cazul de faţă, după furculiţa d4, sau d5, partea adversă trebuie de asemenea să piardă un tempo.

Nu toate atacurile duble îşi ating scopul – câştigul de material. Uneori se reuşeşte să se retragă de sub atac ambele piese atacate.

173

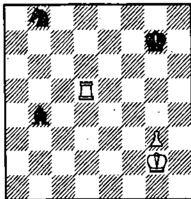


În poziţia din diagrama 173, atacul dublu 1.Da4+ este inutil. Negrul îşi salvează calul prin 1...Cc6 sau 1...c6. La

câştigul figurii duce atacul dublu **1.Dh5+**.

Negrul, fiind la mutare, prin **1...Dh4+** atacă dintr–odată regele, calul şi pionul, însă mutarea **2.Cf2** apără toate cele trei piese.

174



În diagrama 174, prin mutarea **1.Tb5**, albul atacă nebunul şi calul. Apărările posibile ale negrului 1...Cc6? (Sau 1...Ca6?) sunt insuficiente, deoarece va urma al doilea atac dublu **2.Tb6!** şi una dintre figuri se pierde. Corect este **1...Nd6!** şi, dacă **2.Tb6**, atunci **2...Ne5 3.Tb5 Rf6 =**.

Uneori atacul dublu nu–şi atinge scopul deoarece, în timpul cheltuit cu luarea figurii, adversarul reuşeşte să compenseze pierderea materială. După mutările **1.e4 e5 2.Nc4 Nc5**, albul poate întinde o cursă: **3.De2** (Se ameninţă cu combinaţia bazată pe atac dublu: 4.N:f7+ R:f7 5.Dc4+ şi 6.D:c5.) Negrul răspunde cu **3...Cf6!**, de parcă nu ar fi observat cursa ce i se întinde. Acum poate urma: **4.N:f7+ R:f7 5.Dc4+ d5!** şi, dacă albul ia pionul d5, atunci nebunul c5 va rămâne întreg, iar la mutarea **6.D:c5** va urma **6...C:e4 7.De3 Te8** şi negrul, punând stăpânire pe centru, obţine un joc mai bun.

EXERCIŢII

120. În poziţia: alb – Rg4, Cb2, Nf4, p.a6; negru – Rc3, Ta5, p.g6, albul este la mutare şi câştigă. Prin ce mijloace?

121. Găsiţi calea care duce la câştig în următoarea poziţie: alb – Rg1, Df3, Tf1, Cc3, Nb1, p.a3, b2, f2, g2, h2; negru – Rg8, Dd6, Tc8, Nf8, Cc5, p.a7, b7, f7, g7. h7. La mutare este albul.

122. Poziţia este următoarea: alb – Rg1, Ta1, Te1, Nc1, p.a2, b3, f2, g2, h3; negru – Rf8, Tb8, Tc5, Nd7, p.a6, b5, f6, g7, h7. Albul este la mutare. Prin ce mijloace câştigă material albul?

123. Alb: Rg1, Ta1, Te1, Cc3, Nb3, Ng5, p.a2, b2, e3, f2, g2, h3; negru: Rg7, Ta8, Tf8, Nf5, Cd6, Cf6, p.a6, b7, f7, g6, h7. Găsiţi calea care duce la câştig pentru alb, care este şi la mutare.

124. Pe ce cale albul, fiind la mutare, câştigă un pion în poziţia: alb – Re2, Ce3, p.b2, f2, g3, h4; negru – Rh6, Ch5, p.b6, c5, f7, g7. Găsiţi trei variante care duc la câştig.

125. Se dă următoarea poziţie: alb – Rg2, Df3, Tf1, Nc2, p.a2, d4, f2, g3, h2; negru – Rg8, Dd6, Te8, Nf6, p.a7, b6, c7, g7, h7. Mută negrul. Poate acesta să ia pionul d4?

126. În poziţia: alb – Rf2, Dd2, Ta3, Ng4, p.a2, b5, d4, e3, h3; negru – Ra8, Db8, Tc7, Nf6, p.a7, b7, e6, h4, care va fi rezultatul dacă albul va muta primul, sau dacă negrul va fi la mutare?

127. Cum trebuie să continue albul în următoarea poziţie: alb – Rg1, De2, Ta1, Td1, Cc1, Nf1, p.a2, b2, f2, g3, h2; negru – Re8, Dd7, Ta8, Th8, Nd5, Nd8, p.a7, b6, c7, e6, f7, g7, h7?

128. În partida Cohn–Olland, disputată în 1902, s–a ajuns la următoarea poziţie: alb – Rb2, Df3, Te1, Te3, Cc5, p.a3, b4, c3, d4, f2, g3, h4; negru – Rb6, Dd8, Tg6, Tg8, Nd6, p.a4, b5, c6, d5, f6, f7. Ce trebuie să mute negrul după 1.h5, spre a nu pierde imediat ?

129. În partida Sanguinetti–Fischer (1958) a survenit următoarea poziţie: alb – Rg1, Dd2, Td1, Nf1, Cf3, p.a2, b2, c2, d5, g2, h2; negru – Rg7, Dc7, Ta8, Tf8, Cf4, p.a6, b4, e5, f6, g6, h7. La mutare este negrul. Prin ce metodă Fischer, pe atunci jucător de 14 ani, a câştigat un pion ?

130. Într–o partidă s–a ajuns la următoarea poziţie: alb – Ra2, Tb5, p.a4; negru – Rd3, Dc3. Negrul a mutat 1...Rc2. Demonstraţi cum pierde albul în câteva mutări turnul.

131. În partida dintre Zuckertort şi Anderssen (1865) a survenit următoarea poziţie:

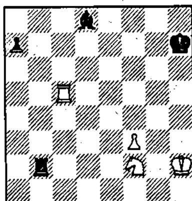
alb – Rg1, Dg3, Ta1, Tf1, Nc1, Nc4, Cd5, p.a2, b2, c2, d4, e4, g2, h2; negru – Re8, Dd7, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Cd8, Cg8, p.a7, b7, c6, d6, f7, h7. Prima mutare o are albul. Găsiţi cum reuşeşte albul să câştige în câteva mutări.

132. În partida Zurahov–Gurghenidze (1956) mutările de deschidere au fost: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 (Apărarea Indiană veche) 5.f3 e5 6.d5 Cfd7 7.Ne3. Nebunul din g7 este foarte puţin activ. Prin ce mijloace l-a schimbat Gurghenidze?

Însuşirea tehnicii atacului dublu şi a finalurilor de pioni ne permite să facem un pas înainte. Mai jos sunt date poziţii ceva mai complicate. În ele lupta se duce după următoarea schemă: una dintre părţi, cu ajutorul atacului dublu, ajunge la echilibrarea forţelor. Survine o poziţie în care partea adversă poate simplifica poziţia pentru a trece într–un final de pioni, urmând a stabili apoi rezultatul final al luptei. Ca exemplu, dăm acum rezolvarea studiului din diagrama 175.

E. N. Somov–Nasimovici (1936)

175



Albul la mutare – remiză

Forţele sunt egale, însă albul are calul f2 ameninţat şi apărarea lui este legată de anumite greutăţi.

1.Rg3! (Nu merge 1.Rg1, din cauza 1...Nb6 şi albul pierde: 2.Th5+ Rg6 3.Th2 a5!. Acum însă, la mutarea 1...Nb6, albul va răspunde 2.Cd3! Td2 3.Tc3, cu joc egal.) **1...T:f2!** (Sacrificiul se bazează pe atac dublu. După 2.R:f2 Nb6, negrul câştigă turnul şi partida. Pionul „a" din faţa turnului se va transforma în damă, deoarece câmpul a1 va fi sub controlul nebunului negru.) **2.Th5+ Rg6 3.Td5!** (Din nou două figuri ale negrului sunt în priză.) **3...Nb6 4.Td6+** (Acum este clar de ce albul a dat şah la a doua mutare. El a vrut să atragă regele negru pe linia a şasea.) **4...Rf5! 5.T:b6! T:f3+!** (Negrul intenţionează, după 6.R:f3 a:b6, să treacă într–un final de pioni câştigător. Regele negru este în faţa pionului şi în plus a câştigat opoziţia.) **6.Rg2!!** (Această mutare şireată salvează pe alb. El cedează mutarea negrului.) **6...a:b6** (După 6...Ta3 7.Tb7, finalul de turnuri va duce de asemenea la remiză.) **7.R:f3** şi remiză.

EXERCIŢII

133. Alb: Rb3, Dh7; negru: Rc6, Da5, Ng1, p.c7. Poate oare albul, fiind la mutare, să salveze partida?

134. Alb: Rc4, Th6, Ce4; negru: Re5, Tf3, Ce6, Cd7, p.f5. Ce rezultat va fi dacă la mutare este albul?

135. Alb: Rc4, Te7, Nf3; negru: Re5, Tg8, Ne8, Ce6, p.f6. Stabiliţi rezultatul luptei dacă albul are prima mutare.

136. Alb: Rd3, Tc4, Td4; negru: Rd6, Tc6, Nd5, Cd8, p.e7. Care va fi rezultatul dacă albul este la mutare?

137. Alb: Rf3, Ce3, Ng3; negru: Rg5, Ce4, Cd6, p.e7. Mută negrul. Poate câştiga partida?

138. Alb: Rg4, Df4, Cb5, p.a2, g5; negru: Rh7, De7, p.a3. Mută negrul. Poate obţine remiza?

139. Alb: Rc4, Cb3, Nd3, p.d4; negru: Rd7, Te6, Ca6. Fiind la mutare, albul poate câştiga?

140. Alb. Re3, Da6, Cd4, p.f3; negru: Re7,

Dc7, Cd6, Ng8, p.e5. Mută albul. Poate obține remiza?

141. Alb: Re4, Dd3, Ca6, p.f3; negru: Rc6, Da7, Ne6, p.g5, h6. Mută negrul. Poate el câștiga dama albă?

142. În partida Barcza–Vaitonis, disputată în 1952 la turneul de la Stockholm, după mutarea 31 s–a ajuns la următoarea poziție: alb – Rc1, Tg3, Cc3, Nb3, p.a2, b2, e3, f4, h4; negru – Rf6, Td6, Cb6, Ng4, p.a7, b7, e6, f5. Albul a mutat 32.T:g4. Este corectă această combinație? Ce altă mutare poate fi recomandată albului?

Mihail Cigorin și Siegbert Tarrasch

Evoluția șahului din ultimele decenii ale secolului al XIX–lea nu poate fi înțeleasă satisfăcător dacă nu sunt conturate principalele personalități ale șahului care au marcat perioada respectivă, inclusiv cariera marelui Steinitz.

În afara lui Em. Lasker, principalii adversari ai lui Steinitz au fost Cigorin și Tarrasch. Aceștia au lăsat o amprentă de neșters asupra vieții șahiste, nu numai asupra propriei lor generații de șahiști ci și a următoarelor generații de jucători și teoreticieni.



Mihail Cigorin
(n.1850, d.1908)

Mihail Ivanovici Cigorin s–a născut în Rusia pe data de 12 noiembrie 1850. Fiu al unui maistru pulberar, rămâne curând fără părinți și, după ce termină școala de la Institutul de orfani de la Gatcina, devine pentru scurt timp mic funcționar de stat la Petersburg. Șahul începe să–l preocupe de la vârsta de 23 de ani și se dedică acestuia trup și suflet devenind șahist profesionist. În 1876 editează „Foaia de șah", primul periodic rusesc de șah, în 1879 întemeiază primul club rusesc „Asociația amatorilor de șah" din Petersburg și urmează inițiativa lui Jänisch predând personal un curs de șah în 1889. În acest fel, continuă opera lui A. Petrov de răspândire a șahului în Rusia și devine principalul fondator al școlii ruse de șah.

Pe urmele lui Jänisch, se lansează totodată în concursurile internaționale. Între debutul său la Berlin în 1881 și ultima sa prestație la Karlsbad în 1907, participă la circa 30 de turnee importante situându–se pe locul I în 7 dintre ele (New York 1889; Büdapesta 1896; Moscova 1899 și 1901; Kiev 1903; Viena 1903; Petersburg 1905). În paralel el susține 20 de meciuri, din care câștigă 14, termină la egalitate în trei (cu Schmidt, Gunsberg și Tarrasch) și este învins în trei (unul cu Schiffers și două cu Steinitz, pentru titlul mondial, la Havana în 1889 și 1892). El a fost la un pas de a realiza egalitatea în meciul pentru titlul mondial susținut împotriva lui Steinitz (terminat +8 =5 –10), când a pierdut ultima partidă deși avea o poziție net câștigătoare. Dintre meciurile câștigate de Cigorin, sunt memorabile victoriile pe care le–a obținut la Steinitz în 1891, prin telegraf (+2 =0 –0), precum și la Em. Lasker în 1903 (+2 =3 –1).

A murit pe data de 25 ianuarie 1908, în plină putere de creație și de afirmare ca port–drapel al jocului avântat de atac, conducător al unui curent de gândire nonconformist care se opunea principiilor dogmatice, adeseori înțelese rigid de contemporanii săi, preconizate de „Școala nouă". Cigorin dădea prioritate puterii de luptă, intuiției, gândirii creatoare în șah și critica supunerea necondiționată față de „sacrosancte" principii de joc. Mulți maeștri ai secolului 20 se socotesc elevii săi, printre care Alehin, Smâslov și Tal, cei care au atins vârful performanței în șah.

Siegbert Tarrasch s–a născut pe data de 5 martie 1862 la Breslau, a devenit medic și a locuit mult timp la Nürnberg și apoi la München. Își face debutul în șahul de performanță printr–o victorie într–un turneu la Nürenberg în 1888 și devine campion național în 1889. Obține de asemenea locul I în turneele de la Breslau 1889, Manchester 1890, Dresda 1892, Leipzig 1894, Viena 1898, Monte Carlo 1903, Ostende 1907, Haga 1922 și Mannheim ,1922 înaintea

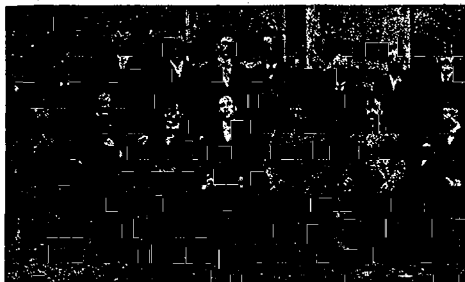
corifeilor şahului mondial. A jucat 8 meciuri amicale, din care a câştigat patru (1891 cu Taubenhaus: 6,5–1,5; 1894 cu Walbrodt: 7,5–0,5; 1895 cu Marshall: 12–5; 1916 cu Mieses: 9–4), a terminat două la egalitate (1893 cu Cigorin: 11–11; 1911 cu Schlechter: 8–8) şi a pierdut două (1915 cu Mieses: 0,5–1,5; 1916 cu Lasker: 0,5–5,5).


Siegbert Tarrasch
(n.1862, d.1934)

Trebuie remarcat că Tarrasch a atins un nivel remarcabil de joc încă din timpul în care Steinitz deţinea titlul mondial şi se pare că nu întâmplător acesta din urmă a evitat să se confrunte cu Tarrasch pentru coroana de campion mondial. În 1908 Tarrasch susţine contra lui Em. Lasker meciul pentru titlu, dar este învins categoric (+3 =5 –8). Campionul mondial se pare că nu uitase când, în 1893, Tarrasch refuzase, în termeni aproape insultători, propunerea sa de a juca un meci amical!

În anii următori, rezultatele sportive ale lui Tarrasch sunt în vădit regres şi el se retrage în 1928 din viaţa competiţională. Ca jucător, Tarrasch a fost mare în tratarea poziţiilor simple şi clare, în exploatarea micilor avantaje şi, uneori, talentul său nativ îl conducea la mutări în contradicţie cu propriile sale principii de joc.

Dar necontestat rămâne rolul său ca profesor de şah. Tarrasch expunea în publicaţii, cu minunată claritate şi logică, gândurile sale despre toate fazele luptei în şah. Prin el, jocul de şah a devenit mai inteligibil iar cunoştinţele, care până la el erau rezervate maeştrilor, au devenit un bun general al lumii şahiste. Supranumit „Preceptor Germaniae", el publică în 1895 o culegere de 300 partide comentate de el însuşi, apoi scrie celebrul său „Tratat de şah", una dintre cele mai didactice lucrări din domeniul şahului. Tarrasch moare în 1934, încă activ prin articolele publicate în diverse reviste de şah ale vremii.


Hastings 1895. De la stânga la dreapta: jos – W. Steinitz, M. Cigorin, Em. Lasker, H.-N. Pillsbury, S. Tarrasch, J. Mieses(?), R. Teichmann; sus – K. Schlechter, D. Janowski, C. v. Bardeleben(?), J.-H. Blackburne, G. Maroczy, E. Schiffers, L. Hoffer, A. Burn, H. E. Bird(?)

Ideile lui Steinitz şi Lasker au fost preluate şi dezvoltate de **şcoala vieneză de şah**, condusă la început de **Georg Marco** (românul **George Marcu!**), dar mai ales de şcoala germană de şah, ambele preconizând o apărare bună, un joc lipsit de pericole, în dauna jocului agresiv. Cel care a dus aceste principii la ultimele lor consecinţe a fost un alt jucător de geniu **Karl Schlechter**, care a candidat şi el, mai târziu, pentru titlul mondial şi care a devenit renumit prin numărul mare de remize obţinute în concursuri. Astfel, în meciul său cu Em. Lasker, a făcut opt remize din zece partide, reuşind în final scorul 5–5. Schlechter a modernizat vechiul manual „Bilguer" şi a condus 10 ani vestita publicaţie „Deutsche Schachzeitung". Născut la Viena în 1874, a murit la numai 44 de ani, la Budapesta în 1918, secătuit de puteri, într–o sărăcie extremă.

Este evident că Cigorin a intrat în conflict cu Tarrasch, *datorită atât convingerilor lor diferite* cât şi modului lor dispreţuitor de a–şi trata oponenţii. Tarrasch a reuşit să creeze în jurul lui foarte multă antipatie, datorită comportării sale înfumurate, însă Schlechter a fost deosebit de simpatizat, în pofida stilului său arid de joc. Dar confruntarea de idei dintre Steinitz, Tarrasch şi Schlechter pe de o parte şi Cigorin pe de altă parte se reduce în fond la o dispută în jurul următoarei aserţiuni a lui Cigorin, care nouă, acum, ni se pare un adevăr evident: „Ştiinţa de ... a găsi în fiecare poziţie mutarea cea mai potrivită, care duce cel mai repede la realizarea planului proiectat, este singurul principiu în jocul de şah ... " (Foaia de şah, 1894).

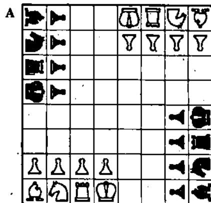
În capitolele XXII şi XXIII ale prezentului manual vom reda succint punctul de vedere al autorului, evident puternic influenţat de apartenenţa sa la şcoala rusă de şah, care reuşeşte totuşi să scoată în evidenţă aportul decisiv al lui Steinitz şi Tarrasch în dezvoltarea şahului.

Strămoşii şahului (I)

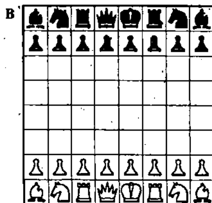
Originea şahului este învăluită încă în mister, cercetătorii formulând numai ipoteze bazate pe legendele, miturile şi datele arheologice existente, care situează începuturile acestui joc în India, China, Egipt, Persia sau Grecia.

În principiu, istoricii sunt de acord că strămoşul direct al şahului este jocul indian **chaturanga** care ar fi fost creat de budişti, undeva pe valea Gangelui, de unde s–a răspândit o dată cu noua religie în întreaga Asie până la finele secolului al VI–lea d.H. Chaturanga se juca iniţial între 4 adversari independenţi, pe o tablă monocoloră de 8x8 pătrate, fiecare adversar dispunând, potrivit diagramei „A", de 8 piese: 1 rege, 1 car de luptă (turn), 1 cal, 1 elefant (nebun) şi 4 soldaţi (pioni). Prin evoluţie în sec. VII–VIII, se pare că chaturanga a ajuns la o formulă nouă, potrivit diagramei „B", în care 2 adversari dispun de câte 16 piese, aşezate pe o tablă monocoloră aproape ca în şahul actual, dar carele de luptă (turnurile) stau lângă perechea regală. Se presupune că mişcarea pieselor în chaturanga era foarte apropiată de cea din şahul arab care este etapa următoare de dezvoltare a acestui joc. Urmarea, la finele cap. XII.

A



B



(Radu Breahnă)

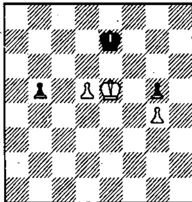
CAPITOLUL X

FINALURILE CU MAI MULŢI PIONI

„Mutarea inteligentă a pionilor demonstrează un înalt grad de măestrie în şah."
(F. Marshall)
„Rezolvarea studiilor educă gândirea concretă şi calculul precis." **(M. Botvinnik)**

În diagrama 176, este dată o poziţie care se întâlneşte des în finalurile de pioni. Situaţia albului, la prima vedere, este mai bună. Regele alb ocupă o poziţie activă în centru. pionul g5 este slab. De fapt însă albul nu poate salva partida: el va pierde din cauza **pionului liber (trecut) depărtat** al negrului, aflat pe câmpul b5. Avansarea lui atrage regele alb pe coloana „b", iar în acest timp regele negru va lua pionii d5 şi g4.

176

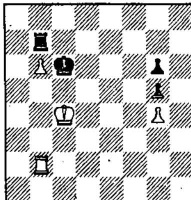


Dacă la mutare este albul, jocul poate să se desfăşoare în felul următor:

1.Re4 (Este bine pentru negru şi 1.d6+ Rd7 2.Rd5 b4 3.Rc4 R:d6 4.R:b4 Re5 5.Rc4 Rf4 6.Rd3 R:g4 şi câştigă.) **1...Rd6 2.Rd4 b4 3.Rc4 b3! 4.R:b3 R:d5 5.Rc3 Re4 6.Rd2 Rf3 7.Re1 R:g4, – +.**

Regelui alb i-a lipsit un tempo ca să obţină opoziţia pe câmpul g2.

177

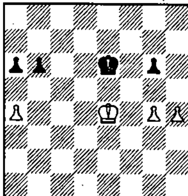


În diagrama 177, poziţia negrului se pare că duce la câştig, deoarece pionul b6 se pierde. De fapt, dacă acest pion este luat, regele alb pătrunde către pionii negri, de exemplu: **1...T:b6 2.T:b6+ R:b6 3.Rd5 Rc7 4.Re6 Rd8 5.Rf7!** (5.Rf6? Re8 6.R:g6 Rf8 7.R:g5 Rg7 şi remiză) **5...Rd7 6.R:g6 Re7 7.R:g5** şi câştigă.

Astfel, luarea pionului b6 duce la înfrângerea negrului. Dar nici alte mutări nu ajută. La 1...Tf7 urmează 2.b7! T:b7 3.T:b7 R:b7 4.Rd5 etc. Dacă 1...Tb8, atunci 2.b7 Rc7 3.Rc5 şi negrul are de ales: sau pierde turnul după 3...Rd7 4.Rb6 şi 5.Ra7, sau trece în finalul de pioni care duce la pierdere. Nu-l sal-

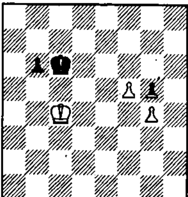
vează pe negru nici 1...Rd7 2.Rb5 Rc8 3.Ta2 Rb8 (Sau 3...Tf7 4.Ta8+ şi 5.Ta7) 4.Ta7! şi albul forţează trecerea la finalul de pioni care–l duce la câştig.

Propunem cititorilor să se convingă că în poziţia analoagă: Rc3, Tb3, p.b5, g3; Rc5, Tb6, p.g4, g5 – negrul obţine remiză continuând cu **1...T:b5.**

178 

În diagrama 178, fiecare dintre adversari poate să–şi creeze un pion liber separat: albul cu mutarea 1.h5, negrul cu 1...b5. Dar, în cazul de faţă nu se poate câştiga în acest mod. Dacă albul mută, poate urma:

1.h5 g:h5 2.g:h5 Rf6 3.Rd5 Rg5 4.Rc6 b5! şi albul este obligat să schimbe pionul „a", altfel pionul negru trecut, apărat, asigură victoria negrului.

179 

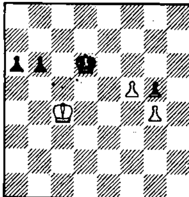
În poziţia din diagrama 179, lupta se duce între pionul trecut depărtat şi pionul trecut apărat. Planul obişnuit de folosire a pionului liber depărtat nu duce în cazul de faţă la realizarea scopului. Când regele negru se va îndrepta spre pionii f5 şi g4, el nu va putea să ia nici unul din ei. Regele negru nu poate părăsi pătratul pionului f5. De exemplu, după 1.Rb4 b5!, negrul face remiză: 2.Rc3 (2.Ra5 Rc5!) 2...Rc5 3.Rb3 Rd5 4.Rb4 Rc6 5.Rc3 Rc5 6.Rd3 Rd5 7.Re3 Re5 =.

Pentru a câştiga, regele trebuie să pătrundă pe linia a cincea, lucru care se realizează printr–o acţiune combinată a regelui alb pe ambele flancuri:

1.Rd4! Rd6 (1...b5 2.Re5 b4 3.Rd4 şi pionul se pierde) **2.Re4! Rd7 3.Rd5 Rc7 4.Re6! b5** (4...Rd8 5.Rd6) **5.f6** şi câştigă; sau **2...Re7 3.Re5 Rd7 4.Rd5 Rc7 6.Re6** etc. + –.

Negrul a pierdut pentru că, fiind în **zugzwang**, este nevoit să lase regele alb să treacă înainte. Să schimbăm locul regelui negru din diagrama 179 pe câmpul b7. Propunem cititorului să se convingă singur că, dacă negrul mută, se ajunge la remiză prin **1...Rc8! 2.Rd4 Rd8!** cu opoziţia la distanţă.

Dacă regele negru va fi plasat pe câmpul d7, la remiză duce atât 1...Rc8 cât şi 1...Rd8, de exemplu: 1...Rd8 2.Rd4 Re8 3.Re4 Rd8 4.Rd4 Re8 5.Rc4 Rd8. Negrul trebuie să urmărească, după mutarea Re4, ca să răspundă cu Re8, la

180 

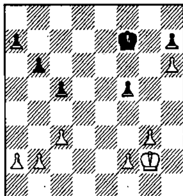
Rd4 cu Rd8, la Rb5 cu Rc7.

Forţa pionului liber apărat se vede din următorul exemplu.

În diagrama 180, negrul are doi pioni liberi legaţi, dar fără un ajutor activ din partea regelui lor, care este reţinut în pătratul pionului f5. Pionii nu pot avansa: **1...a5 2.Rd4 b5 3.Rc3 Rd5 4.Rb3 Rc5 5.Ra3 a4 6.Rb2 b4 7.Ra2 a3 8.Rb3 Rd5 9.Ra2 Rc5 10.Rb3 Rd5 11.Ra2** şi remiză. Încercarea negrului de a transforma un pion în damă cu ajutorul regelui nu–şi atinge scopul, de exemplu: **11...Rc4 12.f6 Rc3 13.f7 b3+ 14.R:a3!** (14.Ra1? Rc2 15.f8D b2+ 16.Ra2 b1D+ 17.R:a3 Db3 ≠.) **14...b2 15.f8D b1D 16.Dc5+ Rd2 17.D:g5+** şi negrul, în cazul cel mai bun, poate spera la remiză.

Existenţa **tempoului de rezervă** a influenţat nu o dată rezultatul luptei în finalurile de pioni analizate mai înainte (Diagrama 97), deoarece ducea la obţinerea opoziţiei şi la pătrunderea regelui. Şi în finalurile cu mai multi pioni, tempoul de rezervă are un rol foarte mare. În diagrama 181 este dată o poziţie survenită în partida Bronştein–Liubceanschi, jucată într–un meci pe echipe Moscova–Leningrad (Leningrad, 1956). În partidă s–a jucat:

181

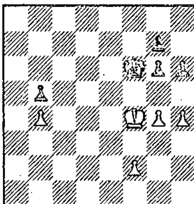


1.Rf3 (Apărarea indirectă a pionului h6. La 1...Rg6, urmează 2.Rf4. Pionul în plus pe care îl are albul trebuie să ducă la o victorie fără complicaţii.) **1...c4 2.Rf4 Rf6 3.f3** [După 3.b3! c:b3 4.a:b3 a6 5.c4 (5.b4? a5!) 5...a5, negrul nu are pe flancul damei tempouri de rezervă şi, deci, el trebuie să piardă.] **3...b5 4.a3?** (Încă mai era posibil 4.b3. După 4...c:b3 5.a:b3 a5, negrul ameninţă cu străpungerea 6...a4. Din această cauză ar fi urmat 6.Re3! şi dacă 6...a4, atunci 7.b:a4 b:a4 8.Rd2. Regele negru nu poate lua pionul h6, deoarece, după 8...Rg6 9.c4, pionul se transformă. Dar nici cealaltă cale, cu scopul de a folosi pionul liber depărtat prin 8...Re6 9.Rc2 Rd5 10.Rb2 Rc4 11.g4! f:g4 12.f:g4 Rd5 13.g5 Re6, nu salvează pe negru: 14.g6 Rf6 15.g:h7.) **4...a6** (Acum negrul are în rezervă mutările a5 şi a4.) **5.g4 Rg6** (O mutare de apărare interesantă. La pierdere duce 5...f:g4 6.f:g4 Rg6 7.g5 Rh5 8.Rf5 a5 9.Rf6 şi apoi 10.g6.) **6.Re5?** (După 6.g5 a5!, albul pierde pionul g5; 6.g:f5+ R:h6 creează negrului un pion liber depărtat şi necesită un calcul precis. Albul ar fi câştigat dacă ar fi continuat cu 7.Re5! Rg7 8.f6+ Rf7 9.Rf5 a5 10.Re5 Rf8 11.Re6 a4 12.Re5 Rf7 13.Rf5 Rf8 14.Re6 Re8 15.f7+ Rf8 16.Rf6 luând pionul „h" şi păstrând pionul f3.) **6...f:g4 7.f:g4 Rg5!** (7...R:h6 8.Rf6 a5 9.Rf5 Rg7 10.Rg5 ducea la poziţia survenită în partidă.) **8.Re6! Rg6!** (Nu este bine 8...R:g4 9.Rf6 Rh5 10.Rg7 şi câştigă.) **9.Re7 R:h6 10.Rf6 a5!** (Mutarea de rezervă îl salvează pe negru. Jocul în vederea poziţiei de pat, prin 10...b4, nu duce la nimic din cauza mutării 11.g5+.) **11.Rf5 Rg7 12.Rg5 Rf7 13.Rh6 Rf6!** (Negrul găseşte singurele mutări bune. După 13...Rg8 14.g5 Rh8 15.g6 h:g6 16.R:g6, regele alb ia pionii negri de pe flancul damei.) **14.R:h7 Rg5 15.Rg7 R:g4 16.Rf6 Rf4 17.Re6 Re4 18.Rd6 Rd3 19.Rc5 Rc2 20.R:b5 R:b2 21.R:c4** (Dacă pionul negru s–ar fi aflat pe câmpul a4, albul ar fi câştigat prin mutarea 21.Rb4.) **21...R:a3 22.Rb5 Rb3** remiză.

Să analizăm finalul din diagrama 182, în ipoteza că prima mutare o are albul, apoi în ipoteza că prima mutare o are negrul.

a) **1.Re4 Re6** (După 1...g5, nu merge 2.h:g5+ R:g5; în acest caz albul trebuie

182

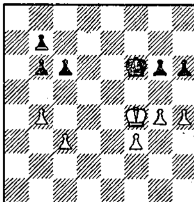


să lupte pentru remiză. Negrul, cu ajutorul mutărilor 3...g6 şi 4...h5, amenință să-şi creeze un pion liber depărtat. La mutarea 1...g5, albul trebuie să continuie cu 2.h5! Re6 3.Rd4 Rd6 4.f3! şi înaintarea regelui alb este decisivă.) **2.g5! h5** (Este fără speranță continuarea 2...Rd6 3.Rd4 Re6 4.Rc5 pentru că albul câştigă.) **3.f3** şi albul câştigă.

b) **1...g5+** (Cea mai bună mutare. Negrul îşi creează un tempo de rezervă, g7-g6.) **2.h:g5 h:g5+ 3.Re4 Re6 4.Rd4 Rd6 5.f3 g6 6.Re4 Re6 7.f4 g:f4 8.R:f4 Rd5!** (Se pierde cu 8...Rf6 9.g5+ Re6 10.Re4 Rd6 11.Rd4 Re6 12.Rc5 ş.a.m.d.) **9.Rg5 Rc4**, remiză.

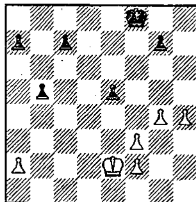
Exemplele analizate mai sus au dovedit forța pionului liber depărtat şi a pionului liber apărat. Pe de altă parte, în finalul de pioni se dovedeşte adesea slăbiciunea pionilor dublați.

183



Cu toată egalitatea de forțe, poziția negrului din diagrama 183 duce la pierderea partidei. Pe flancul regelui albul îşi creează un pion liber, iar negrul nu poate să facă acelaşi lucru pe flancul damei. Jocul poate să evolueze în felul următor: **1.Re4 Re6 2.f4 b5 3.f5+ g:f5 4.g:f5+ Rd6 5.Rd4 b6 6.Re4** (Albul aşteaptă până când negrul epuizează mutările pionilor. Regele negru trebuie să păzească câmpul e5, deoarece altfel acesta va fi ocupat de regele alb şi pionul „f" va începe avansarea.) **6...c5 7.h5** [Lucrul cel mai simplu. Cititorului îi este util să analizeze varianta 7.Rf4 Rd5 8.Rg4 Re5 9.Rh5 (După 9.h5 c4, albul este obligat să cedeze pionul f5.) 9...R:f5 10.R:h6 Rf6 11.h5 Rf7 12.Rg5 Rg7 13.Rf5 Rh6 14.Re5 R:h5 15.Rd5 c:b4 16.c:b4. Rg5 17.Rc6 Rf6 18.R:b5 Re7 19.R:b6 şi câştigă.] **7...c4 8.Rd4 Re7 9.Rd5 Rd7 10.f6 Re8 11.Re6** (Ducea la câştig şi 11.Rc6. Nu este greu de calculat că peste opt mutări albul transformă pionul pe câmpul b8, iar negrul va cheltui patru mutări pentru luarea pionilor f6 şi h5 şi după încă patru mutări pionul h6 va ajunge la h3.) **11...Rf8 12.f7** şi câştigă. Albul ar fi comis o greşeală grosolană dacă la mutarea 6...c5 ar fi dedublat pionii negri. După 7.b:c5 b:c5 si 8...b4, negrul şi-ar fi creat un pion liber depărtat.

184



La poziția din diagrama 184 s-a ajuns în partida dintre Euwe şi Alehin, care s-a

jucat în meciul pentru desemnarea campionului mondial în anul 1935. Alehin a apreciat bine că finalul de pioni duce la câştig pentru negru. Acesta îşi creează pe flancul damei **doi pioni liberi legaţi**, în timp ce pionii albi dublaţi nu permit albului să atingă rezultatul dorit pe flancul regelui.

Singura speranţă a albului constă în schimbarea pionului f3 cu pionul e5. În acest caz şansele se echilibrează. Mutarea corectă a negrului ar fi fost **1...a5!**. Dacă albul joacă 2.Re3, atunci 2...a4 3.f4 e:f4+ 4.R:f4 b4 5.Re4 b3 6.a:b3 a3! şi pionul „a" se transformă.

În partidă Alehin a jucat **1...c5?**, la care albul a răspuns **2.Re3!**. Acum, la 2...b4 sau 2...c4 urmează 3.f4! e:f4+ 4.R:f4 şi regele alb ajunge la timp pe flancul damei. După 2.Re3, adversarii au acceptat remiza.

Cititorul trebuie să găsească calea de câştig a negrului după mutările **1...a5! 2.Rd3 a4 3.Rc3 c5**. Observaţi că albul nu poate înainta nici cu pionul g4 şi nici cu cel din h4. În cazul mutării h4–h5, regele negru pătrunde prin câmpurile e7–f6–g5 pe câmpul f4 şi apoi urmează mutarea decisivă e5–e4. Dacă se joacă g4–g5, regele negru trece prin câmpurile e6–f5–g6 pe câmpul h5 şi câştigă pionii h4 şi g5. Regele negru ocupă prin zugzwang câmpul c4 şi cu ajutorul lui pionul „b" se transformă în damă. Autorul recomandă ca acest final de pioni să fie studiat cu atenţie. Această analiză va ajuta la consolidarea cunoştinţelor căpătate în domeniul finalurilor de pioni.

Ultimele două exemple au arătat că slăbiciunea pionilor dublaţi constă în primul rând în imposibilitatea de a crea un pion liber dacă există un pion în plus. În scopuri de apărare pionii dublaţi sunt mai buni. De exemplu, dacă pionilor f4, g4 şi h4 le sunt opuşi pionii f7, g6, g7, albul nu va reuşi să creeze un pion liber. Dar slăbiciunea pionilor dublaţi se poate constata şi pe alt plan. După cum ne–a arătat exemplul din diagrama 183, partea care are pionii dubli nu are suficiente mutări de rezervă. Mai sus s–a arătat că o asemenea situaţie poate fi cauza pierderii unei partide.

EXERCIŢII

Notă. Aici, ca şi în continuare, la notarea poziţiilor se indică întâi cea a pieselor albe, iar apoi a celor negre. Pentru prescurtare, cuvintele „alb" şi „negru" se omit.

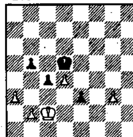
143. În partida Gheller–Szabo (Stockholm, 1952) se putea ajunge la următoarea poziţie: Rf2, Cd3, p.a4, g2, h2; Rg8, p.a5, b4, c4, g4, h5. Mută albul. În ce fel obţine el victoria?

144. Partida Bernstein – Dyck (S.U.A., 1936) a dus la următoarea poziţie: Re1, Td1, Tf5, p.g4; Rg2, Ta1, Tf2, p.f7. La mutare este negrul. Jocul a continuat cu mutările 1...T:d1+ 2.R:d1 T:f5 3.g:f5 Rf3 4.f6 Rf4 5.Re2 Rf5 6.Rf3 R:f6 7.Rf4 şi remiză. Găsiţi mutarea prin care negrul putea trece într–un final de pioni câştigător.

145. În partida Bannik–Simaghin (Leningrad, 1956) a survenit următorul final de pioni: Rh5, p.d5, g3; Rf7, p.a6, e5, h4. Partida a continuat cu mutările: 1.g:h4 a5 2.Rg4 a4 3.h5 a3 4.h6 a2 5.h7 Rg7 şi albul a cedat. Putea oare albul să salveze partida?

146. Poziţia din diagrama 185 a survenit în partida din meciul St. Amant–Staunton (Paris, 1843).

185



S–a jucat 1...Re4 2.Rd1 Rd3 3.d5 e2+ 4.Re1 Rc2 5.d6 R:b2 6.d7 c3 7.d8D c2 8.Dd2 şi albul a câştigat.

Găsiţi mijlocul prin care Staunton putea câştiga. Partida putea fi simplificată prin trecerea într–un final de dame, iar apoi într–unul de pioni.

Emanuel Lasker, al doilea campion mondial



Emanuel Lasker
(n. 1868, d. 1941)

Noul campion s–a născut pe data de 24 decembrie 1868 la Berlinchen (Brandenburg) într–o familie săracă de evrei, învaţă şahul de la vârsta de 10 ani, în familie, pentru ca mai târziu, să urmeze studii şi de matematică şi de filozofie.

În timpul studenţiei, se întreţine susţinând partide de şah, ca profesionist, în localuri, dar de abia în 1888 are revelaţia marelui său talent şahist, iar în 1889 i se acordă titlul de maestru. Se lansează în marile turnee internaţionale şi, la Londra, în 1892, ocupând locul I (+5 =3 –0), confirmă valoarea sa deosebită. Se stabileşte pentru scurt timp în Anglia dar din 1893 pleacă în SUA pe urmele lui Steinitz şi câştigă oriunde joacă. Tarrasch îi refuză propunerea unui meci, comunicându–i că „trebuie ca cineva să aibă mai întâi un palmares corespunzător spre a provoca un Tarrasch!" Drept care, solicită lui... Steinitz o întâlnire pentru titlul mondial (condiţie pentru victorie: câştigarea a 10 partide) iar acesta... acceptă, deoarece campionului mondial nu îi convenea probabil, în acel moment, o întâlnire cu şalangerii săi: tenacele Tarrasch sau impetuosul Cigorin.

Meciul începe la New York în martie 1894, se continuă la Philadelphia şi Montreal şi se termină în favoarea lui Lasker cu un scor categoric (+10 =4 –5), dar supremaţia îi este contestată aproape de toţi corifeii şahului. Numai după turneele de la Hastings 1895 (locul III), Petersburg 1895–96 (locul I) şi Nürnberg 1896 (locul I), elita şahului va accepta noua situaţie. De altfel, al doilea campion mondial îl desfiinţează pe Steinitz în meciul revanşă de la Moscova 1896–97 (+10 =5 –2), confirmând titlul său.

În continuare, Lasker se ocupă mai puţin de şah iar „coroana" şi–o pune în joc prima oară de abia peste 10 ani, în faţa lui Marshall, la New York, Philadelphia şi Washington (+8 =7 –0). Mai susţine meciuri pentru titlul suprem cu Tarrasch la Düsseldorf şi München în 1908 (+8 =5 –3), cu Janowski la Paris în 1909 (+7 =2 –1) şi la Berlin în 1909 (+8 =3 –0), cu Schlechter la Viena şi Berlin în 1910 (+1 =8 –1, meci memorabil!). În acest interval, a jucat numai 10 turnee, din care în şase se clasează pe primul loc. Era supranumit „marele vrăjitor" pentru abilitatea sa de a conduce lupta spre victorie sau de a se salva din poziţii pierdute.

Pierde titlul suprem în întâlnirea sa cu Capablanca de la Havana în 1921, când abandonează meciul din cauza climei tropicale excesiv de umede şi călduroase, după numai 14 partide (+0 =10 –4), din care patru înfrângeri şi nici o victorie, deşi confruntarea era programată pentru 30 de partide.

Lasker a fost o personalitate de excepţie, un titan în genul marilor oameni ai Renaşterii.

Ca jucător de şah, a fost un extraordinar luptător care a folosit extrem de eficient factorul psihologic împotriva adversarilor săi. Contemporanii mărturisesc:

„Pentru Lasker, lupta nervilor este elementul principal în partidă. El sapă mai întâi psihicul adversarului, determinându–l să greşească decisiv. În acest scop, studiază partidele, stilul, părţile tari şi slabe ale viitorilor adversari. În joc, nu face mutările obiectiv mai bune ci pe cele mai neplăcute jucătorului advers, aducându–l pe un făgaş străin stilului său. Chiar dacă adversarul se găseşte într–o poziţie obiectiv mai bună, el este mereu obligat să rezolve noi probleme, mereu mai grele, intră în criză de timp şi începe să se încurce în complicaţii. Atunci, Lasker loveşte cu o forţă colosală iar adversarul, care poate încă stă mai bine, suferă o depresiune nervoasă care–l duce direct la prăbuşirea poziţiei de pe tabla de şah." (R. Réti, mare jucător şi teoretician).

„Lasker este neîntrecut în poziţii deschise, cu două tăişuri. El îşi ademeneşte adversarul până pe marginea prăpastiei, apoi îl forţează să meargă pe o muchie îngustă, până când celălalt, ameţit, basculează în vid." (Hannak, publicist vienez).

Lasker îşi păstrează puterea de joc până târziu. În vîrstă de 67 de ani, la Moscova în 1935, se situează pe locul III, neînvins, imediat după Botvinnik şi S. Flohr.

Al doilea campion mondial nu pune temelia unei noi şcoli, dar, prin comentariile la partide, cărţile „O concepţie sănătoasă, umană, în şah" (1895) şi „Tratat al jocului de şah", precum şi alte publicaţii, dezvoltă o întreagă strategie a şahului, care completează viziunea logică a lui Steinitz despre şah cu elementul sportiv nou al „pregătirii la adversar".

Puţini cunosc însă celelalte preocupări majore din viaţa lui Lasker.

Ca matematician, obţine doctoratul la Erlangen în 1902, scrie lucrarea de o importanţă esenţială „Despre teoria modulelor şi idealelor" şi este unul dintre cei cu care a întreţinut relaţii A. Einstein.

Ca filozof, scrie trei cărţi importante în perioada 1908–1918: „Lupta"; „Filozofia nedeterminării"; „Înţelegerea lumii". Din cauza convingerilor sale, rupe orice legături cu Germania nazistă din anul 1933.

Scrie o piesă de teatru „Povestire de la oameni" care se joacă la Berlin în 1925 şi este un deschizător de drumuri în strategia jocurilor de cărţi, care îl preocupa, prin lucrarea „Jocul raţional de cărţi".

Nu este fascinant fiul acestui cantor din Germania secolului trecut?

Despre Lasker, mai cităm cuvintele unui alt mare şahist: „Căutările pe tabla de şah ale unui spirit liber, exprimate prin partidele şi operele sale şahiste, constituie şcoala sa, care va inspira oamenii atât timp cât se va juca şah în lume. Lasker nu a creat o „şcoală", dar toţi şahiştii sunt elevii săi." (Reuben Fine, mare maestru din anii 1932–1951).

În timpul „domniei" lui Lasker mai evidenţiem următoarele personalităţi şahiste.



Joseph–Henry Blackburne
(n. 1841, d. 1924)

James–Henry Blackburne (Anglia; n.1841, d.1924) s–a dedicat în întregime şahului şi a participat la peste 70 de turnee naţionale şi internaţionale. Campion naţional în 1868–1870, obţine primul loc la 6 turnee internaţionale. Învinge în 9 meciuri iluştri maeştri, printre care Bird, Gunsberg şi Zukertort. Stilul său de joc, cu idei originale şi atacuri violente, i–a adus multe premii de frumuseţe, între care şi pentru o partidă câştigată senzaţional la campionul mondial „en titre" Em. Lasker, intrată în toate antologiile şahiste.

Harry–Nelson Pillsbury (SUA; n.1872, d.1906) un talent de excepţie, a debutat la New York în 1893 cu un succes de prestigiu şi a obţinut performanţa sa de vârf la Hastings în 1895, când ocupă surprinzător locul I, învingând în meci direct pe Tarrasch, Steinitz, Gunsberg, Janowski şi lăsându pe Cigorin pe locul II şi pe Em. Lasker pe locul III. Se clasează apoi în 12 turnee, mereu pe locurile 1–4; îl învinge pe Showalter, de două ori, în meci direct. Bolnav de nervi, încearcă să se sinucidă în 1905 şi moare un an mai târziu datorită unui colaps. A avut un stil poziţional cu evaziuni din canoanele „Şcolii noi" şi s–a afirmat ca un deosebit analizator de finaluri, unele devenite clasice.



David Janowski
(n. 1868, d. 1927)

David Janowski (Polonia n. 1868, Franţa d. 1927) se stabileşte la Paris, devine şahist profesionist în 1891 şi intră în arena internaţională de şah la Leipzig în 1894 (locul 6–7). Ocupă primul loc în 5 turnee internaţionale şi câştigă 14 meciuri cu mari şahişti ai timpului, ca Winawer, Walbrodt, Showalter, Marshall, Taubenhaus şi Marco. Din anul 1899 a fost susţinut financiar de un vestit Mecena al şahului, francezul P. Nardus. Fără ajutorul acestuia nu ar fi putut susţine cele două meciuri din 1909 şi 1910 cu Em. Lasker, care constituie vârful carierei sale şahiste. Foarte original în prestaţia

șahistă, are contribuții interesante în teoria deschiderilor. Scrie între anii 1902–1908 rubrica de șah a revistei „Le Monde Illustré". În perioada 1916–1925 trăiește în SUA, dar la doi ani după întoarcerea în Franța moare la Hyères (Riviera franceză).



Akiba Rubinstein
(n. 1882, d. 1961)

Akiba Rubinstein (Polonia n.1882, Belgia d.1961) învață șahul la 16 ani, face studii teologice și atinge nivelul de mare maestru la 23 de ani. Învinge pe toți campionii mondiali (Lasker, Capablanca, Alehin, Euwe) dar în turnee sau meciuri amicale. Ratează în 1914, din cauza războiului, un meci pentru titlu cu Em. Lasker și apoi nu mai reușește să obțină susținerea financiară pentru atacarea vârfului piramidei. Contemporanii l–au supranumit „Spinoza", datorită stilului său clar, matematic, întrețesut cu combinații strălucite (14 premii de frumusețe!). Se retrage din șah în 1932 și moare într–un azil de bătrâni la Anvers ca pensionar al F.I.D.E.



Frank James Marshall
(n. 1877, d. 1944)

Frank James Marshall (SUA; n.1877, d.1944) rămâne vestit ca șalanger al lui Em. Lasker, dar se remarcă în mod deosebit obținând de 28 de ori succesiv titlul de campion național al SUA. În 1900 se înființează la New York un club de șah care–i poartă numele.

Lista acestor personalități o închidem cu o informație. Șahistul **Eduard Lasker** (Germania n.1885, SUA d.1981) nu este rudă cu Em. Lasker! Deține recordul de longevitate: 96 de ani. Deosebit de talentat, este unul dintre adversarii de frunte ai lui Marshall în campionatele SUA. Finalurile sale au devenit antologice. A scris foarte multe cărți de șah, dintre care unele se retipăresc și acum: „Șahul și șahiștii", „Aventura șahului" și „Secretele șahului".

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL XI

LEGAREA ÎN LINIE

„Legarea poate provoca adversarul să facă mutări care-i slăbesc poziția și, în acest fel, are influență asupra întregii partide, până în final." **(A. Nimzovici)**

În capitolul IX a fost analizat atacul dublu. O armă tactică nu mai puțin periculoasă în jocul de șah este legarea în linie, la studierea căreia trecem acum.

Utilizăm denumirea de **legare în linie** deoarece ea poate fi făcută numai în linie dreaptă, fie pe orizontală, fie pe coloană, fie pe diagonală.

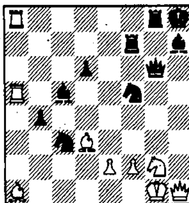
La legătură participă trei piese, care se află pe aceeași linie. Figura activă de legătură poate fi dama, turnul sau nebunul, iar „vinovatul" legării – orice figură sau pion care a nimerit sub atacul figurii care leagă, dacă pe linia atacului nu se află o piesă intermediară apărătoare. Aceasta din urmă este limitată în mișcările sale și uneori chiar imobilizată. De aceea o vom numi **figura legată.**

Astfel, în mecanismul format din trei piese, distingem figura care leagă, piesa legată – **obiectul legării** – și figura sau pionul care se află apărat, cauza primară a legăturii, pe care o vom numi **subiectul legării.**

În diagrama 186, sunt prezentate diferite feluri de legări. Dama albă leagă nebunul h7, dama neagră – calul g2, nebunul alb a1 – calul c3, nebunul negru – pionul f2, turnul alb a8 – turnul negru g8.

Subiecții legărilor sunt în toate cazurile regii, toate figurile legate fiind în acest caz imobilizate. O astfel de **legare** se numește **completă.** Turnul g8 acoperă de asemenea pe rege și nu poate fi mutat pe coloană, însă mutarea lui pe orizon-

186



tală este posibilă, el putând de exemplu să ia turnul a8.

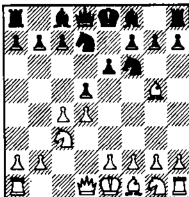
Un alt caracter are legarea calului f5. Legarea lui se explică prin valoarea diferită a figurii care leagă și subiectul legării – dama. Dacă calul pleacă, se va face un schimb: nebunul alb pentru dama neagră – operație evident neavantajoasă pentru negru. Din această cauză calul f5 este imobilizat.

Turnul alb a5 leagă nebunul. La plecarea acestuia, turnul poate lua calul, dar calul este bine apărat. Legarea nebunului este deci formală și nebunul poate pleca de pe câmpul c5 fără să provoace vreo pagubă. Dacă însă negrul va juca Tg7, atunci se ajunge la legarea reală a nebunului.

Trebuie să reținem că o figură legată

incomplet poate deveni activă în luptă. Începătorii sunt adesea prinşi în cursă într-una din variantele **„Gambitului damei": 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7** (Diagrama 187).

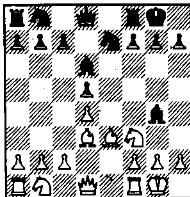
187



Pionul d5 este atacat de două ori şi e apărat numai o dată deoarece calul este legat. Din această cauză albul continuă cu **5.c:d5 e:d5 6.C:d5** scontând ca, după **6...C:d5**, să joace **7.N:d8** şi să câştige dama pentru două figuri uşoare. Dar albul nu a calculat până la sfârşit. Regele alb este prea descoperit şi, după **7...Nb4+**, albul este obligat la **8.Dd2 N:d2+ 9.R:d2** şi negrul, cu **9...R:d8**, câştigă o figură; – +.

După mutările de deschidere din **„Apărarea franceză" 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e:d5 e:d5 4.Cf3**, negrul poate juca **4...Ng4** legând calul alb. În continuare,

188

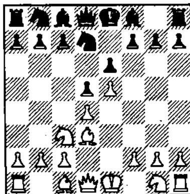


sunt posibile mutările **5.Nd3 Nd6 6.0–0 Ce7 7.Ne3 0–0?** (Diagrama 188).

În momentul de faţă rocada constituie o greşeală. Corect este 7...Cbc6 sau 7...Dd7. Acum urmează combinaţia: **8.N:h7+ R:h7 9.Cg5+ Rg8 10.D:g4; + –.** Calul legat incomplet a atacat cu tempo regele advers, după care albul îşi recuperează figura sacrificată, rămâne cu un pion în plus şi se menţine în atac.

Într-o altă variantă a **„Apărării franceze"** sunt posibile următoarele mutări de deschidere: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.e5 Cfd7 5.Nd3** (Diagrama 189).

189

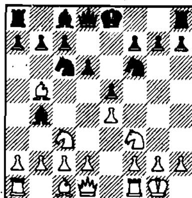


Continuarea corectă a jocului de către negru este atacul centrului albului. El trebuie să joace 5...c5. Dacă însă va face mutarea de dezvoltare greşită **5...Ne7?**, atunci va urma **6.Dg4!**, atacând pionul g7. Se pare că procedeul cel mai simplu de apărare a pionului este **6...0–0.**

Cercetând, însă, cu atenţie poziţia, cititorul va observa că pionul g7 este legat. Unul din avantajele legării constă în posibilitatea de a organiza atacuri asupra piesei legate. Continuând cu **7.Nh6!**, albul câştigă calitatea deoarece negrul, pentru a evita matul, este nevoit să joace **7...g6.**

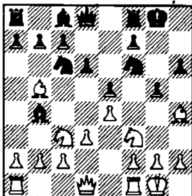
În **„Deschiderea celor patru cai"**, după mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nb5 Nb4 5.0–0** de asemenea negrul trebuie să facă rocada. În partida Tarrasch–Lasker (1908) s-a jucat mai slab **5...d6?!**, după care calul a fost legat

(*Diagrama 190*).

190


Partida a continuat cu **6.Cd5!** (A 7.N:c6 şi 8.C:b4) **6...Nc5** (Schimbul pe câmpul d5 ducea cel puţin la pierderea pionului.) **7.d4 e:d4 8.C:d4** (Bine este şi 8.Ng5 care leagă al doilea cal.) **8...N:d4** (Sau 8...Nd7 9.Cb3 Nb6 10.Ng5) **9.D:d4 0–0 10.C:f6+ D:f6 11.D:f6 g:f6 12.Nh6 Te8.** Albul stă mai bine şi câştigă această partidă.

După mutarea corectă **5...0–0**, jocul poate continua în felul următor: **6.d3 d6 7.Ng5 h6 8.Nh4 g5?** (Diagrama 191).

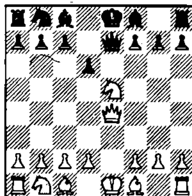
191


Prin ultima mutare, negrul vrea să scoată calul f6 din legătură, însă se expune unui atac care îl duce la pierdere: **9.C:g5! h:g5 10.N:g5** (A 11.Cd5) **10...N:c3 11.b:c3 Rg7** (Apărându–şi calul, negrul intenţionează să mute dama la e8 şi să scoată calul din legătură.) **12.f4! Dd7** (Altfel sunt decisive mutările 13.f:e5 şi 14.N:f6.) **13.f:e5 Ch7 14.Nf6+ Rg8 15.Tf5** şi negrul nu poate să se mai apere împotriva mutării **16.Dg4+.**

Mutarea 8...g5? care a slăbit zidul de apărare a regelui s–a dovedit nesatisfăcătoare. Negrul trebuia să joace 8...N:c3 9.b:c3 Ng4 (Sau 9...Dd7).

„Partida rusă" începe cu mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6** (În locul apărării pionului e5, negrul contraatacă pionul e4.) **3.C:e5 C:e4?** (Greşeală. Negrul uită de posibilitatea legării pe coloana „e". Corect este 3...d6 4.Cf3 şi abia acum 4...C:e4, iar dacă 5.De2, atunci 5...De7.) **4.De2 d5** (La retragerea calului, albul câştigă dama cu 5.Cc6+.) **5.d3 De7 6.d:e4 D:e5 7.e:d5** şi albul câştigă un pion, deoarece dama neagră este legată.

La mutarea a patra, negrul putea să joace altfel: **4...De7 5.D:e4.** Acum dama albă este legată şi negrul spera să recâştige figura pierdută prin **5...d6** (Diagrama 192).

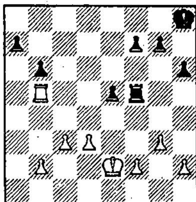
192


Urmează: **6.d4 f6 7.f4 Cd7** (Nu merge 7...Cc6 din cauza 8.Nb5. Acum însă, la 7.Nb5, negrul va răspunde cu 8...c6 şi–şi va recâştiga figura fără pierderi materiale.) **8.Cc3!** (Dama albă este apărată şi albul ameninţă să retragă calul e4.) **8...d:e5 9.d:e5 f:e5 10.Cd5 Dd6 11.f:e5 Dc6** (După 11...C:e5 12.Nf4, calul e5, fiind legat, se pierde; slab este şi 11...D:e5 12.C:c7+ Rd8 13.D:e5 C:e5

14.C:a8.) **12.Nb5!** şi albul câştigă.

În diagrama 67, s–a arătat cum legarea unui pion izolat pe coloană duce la pierderea lui. La acelaşi rezultat duce şi legarea pe linie (Diagrama 193).

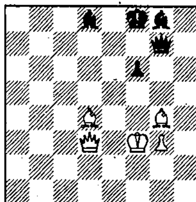
193



Albul continuă cu **1.d4 f6 2.f4** şi câştigă pionul. Nu ajută **2...Th5** deoarece urmează **3.h4**, turnul negru nu este apărat, iar pionul e5 este legat, de exemplu: **3...g5 4.f:e5 g:h4**. Acum pionul alb e5 este legat din cauză că turnul alb nu este apărat şi se pare că negrul recâştigă pionul. Dar fiind o legătură incompletă, trebuie să se ţină seama de diferite surprize. Albul continuă cu **5.e6! T:b5 6.e7 T:b2+ 7.Rf3** şi câştigă.

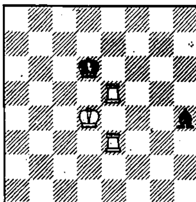
Legăturile pe diagonală nu sunt mai puţin periculoase decât cele pe orizontală sau coloană.

194



În diagrama 194, este hotărîtoare mutarea **1.Nc5+ Ne7** (Sau 1...Re8 2.Nh5+ Nf7 3.Db5 mat). Nebunul negru a fost legat şi albul câştigă o figură prin **2.Dd8+! Rf7 3.D:e7+.**

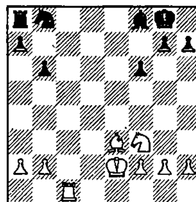
195



În diagrama 195, albul are un mare avantaj. Dar va urma **1...Nf6!** (Nu 1...Nf2? 2.Rd3 etc.) **2.Te1 Ng7**. Negrul mută nebunul pe diagonală şi albul nu poate să se elibereze de legătură fără pierderea turnului. Finalul turn contra nebun este remiză.

Legăturile de care adversarul nu poate să scape sau scapă cu greutate duc de obicei la câştig material.

196



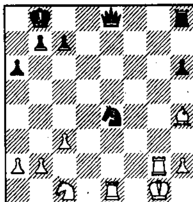
În diagrama 196, albul decide sfârşitul jocului prin **1.Tc8!**. Sunt legaţi simultan atât calul b8 cât şi nebunul f8. În momentul de faţă albul nu poate să

întărească atacul asupra nebunului legat, însă amenință 2.Nf4 cu câștigarea calului. Negrul trebuie să continue cu **1...g5 2.N:g5! f:g5 3.C:g5** și negrul nu poate să se apere împotriva mutării **4.Ce6**, după care se pierde nebunul f8 fără să se desfacă legătura calului b8.

Cum poți să te eliberezi de legătură? Uneori acest lucru se poate realiza prin schimbarea poziției subiectului legării. De exemplu: alb – Tc1; negru – Tc8, Nc3 (Turnul alb leagă nebunul care acoperă turnul negru). Dacă turnul c8 nu are cu ce să fie apărat, negrul joacă Tc5 și apoi Nd4 (Sau Nb4). Eliberarea din legătură se poate face și prin mutarea Tc7 și apoi Ne5 (Sau Na5). Dar dacă nebunul negru va fi deplasat pe c7, legătura este operantă și trebuie căutate căile de apărare a turnului c8.

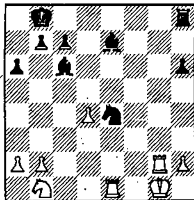
Pentru exemplificarea eliberării din legătură atunci când este vorba de una în diagonală, să luăm următoarea schemă: alb – Nd4; negru – Na1, Cc3. Negrul joacă 1...Nb2, 2...Cd1 (Sau 2...Ca4) și scapă. Să deplasăm calul pe câmpul b2. Fără ajutorul altor figuri, negrul nu poate să se elibereze de legătură.

197



Legarea nu-și atinge scopul dacă subiectul legării, atacând regele sau o figură a adversarului, își mută locul. În diagrama 197, calul negru a fost legat. Albul nu trebuie să întârzie, deoarece negrul va lichida legătura prin mutarea Dc6. La dispoziția albului există două mijloace de a mări presiunea asupra calului legat e4: 1.Tge2 și 1.Tg4. Prima mutare este inutilă deoarece ar urma 1...Dg6+ (Sau 1...Dg8+). Este mai bună mutarea **1.Tg4**, însă negrul joacă **1...Tg8!** și leagă la rândul său turnul alb. Urmează **2.T:e4 T:g4+** (Nu 2...D:e4? 3.T:g8+) **3.T:g4 De3+**: printr-un atac dublu negrul câștigă o figură și partida.

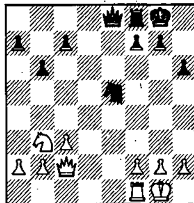
198



Poate albul să echilibreze jocul, în poziția din diagrama 198, folosindu-se de legarea calului e4? **1.Tge2?** poate duce la o catastrofă după **1...Tg8+ 2.Rf1** (2.Rh1 Cf2 ≠) **2...Nb5** și albul a fost legat. Nu-și atinge scopul nici continuarea **1.Tg4** deoarece, după **1...Cf6! 2.Tg7 Nb4**, negrul, având două figuri ușoare pentru turn, trebuie să obțină victoria.

În ultimul exemplu, obiectul legării a

199

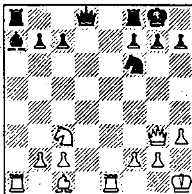


atacat o figură adversă. Asemenea contraatacuri „intermediare" trebuie luate întotdeauna în considerație.

Începătorii cad adesea în următoarea cursă (Diagrama 199).

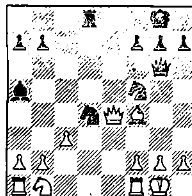
Albul a jucat imprudent **1.Te1?**, legând calul e5. Negrul a răspuns cu **1...Cf3+!** și a câștigat calitatea. Observați că, în cazul în care calul alb ar fi fost la d2, mutarea 1.Te1 ar fi fost bună. La 1...Cf3+, albul răspunde cu 2.C:f3 și turnul e1 va fi apărat.

200



Aceeași idee de atac prin descoperire va fi folosită de negru în diagrama 200: **1...N:f2! 2.T:a8** (2.D:f2? T:a1) **2...N:g3 3.T:d8 T:d8** și negrul câștigă un pion.

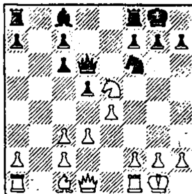
201



În diagrama 201, este dat finalul partidei Maratche–Morphy (1857). Calul din f5 este legat și albul a sperat ca la plecarea lui să facă schimb de dame. Însă urmează un final neașteptat: **1...Cg3!.** Dama albă este atacată și de aceea albul a jucat **2.D:g6** și, după **2...Cde2**, a fost făcut mat.

În **„Deschiderea celor patru cai"** este posibilă următoarea variantă: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nb5 Nb4 5.0–0 0–0 6.d3 N:c3 7.b:c3 d5 8.N:c6 b:c6 9.C:e5 Dd6** (Diagrama 202) **10.Nf4 Te8**

202

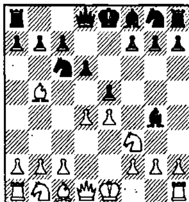


11.e:d5. Albul scontează pe eficacitatea legării turnului: **11...T:e5 12.d4**, însă urmează **12...Te1! 13.T:e1 D:f4** și negrul a obținut avantaj material (14.d:c6 Ne6! și 15...Dd6: –/+).

Metoda obișnuită de eliberare din legătură este plasarea unei figuri de valoare egală în spatele obiectului legării. De exemplu, în „Partida spaniolă", după mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 d6**, se pregătește prin **4.d4** atacarea calului legat din c6. Albul amenință și cu luarea pionului e5. Cel mai simplu procedeu de apărare constă în mutarea **4...Nd7**. La mutarea 5.d5, negrul va continua cu 5...Cce7 sau 5...Cb8, iar la **5.N:c6 N:c6 6.d:e5**, negrul restabilește echilibrul prin mutarea **6...N:e4**.

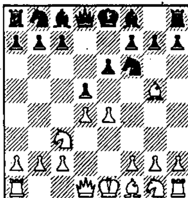
Totuși unii maeștri aleg apărarea **4...Ng4**, legând la rândul lor calul f3 (Diagrama 203).

Mutarea **5.d5** nu duce la câștigarea figurii din cauza contraatacului îndreptat asupra nebunului b5: **5...a6 6.Na4 b5 7.d:c6 b:a4**. Este drept că, după **8.c4**,



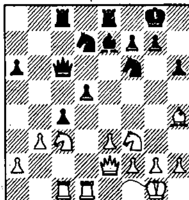
albul câştigă un pion, însă iniţiativa trece de partea negrului. Nu prezintă pericol pentru negru nici mutarea 6.d:c6 a:b5 7.c:b7 Tb8 şi negrul recâştigă pionul.

Este tentant 5.d:e5 d:e5 6.D:d8+ T:d8 7.C:e5?, însă va urma după aceea 7...Td1 mat.



În „Apărarea franceză", după **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5** (Diagrama 204), albul, legând calul f6, ameninţă cu continuarea 5.e5 să atace calul legat. Negrul poate, ca şi în exemplul anterior să-şi elibereze calul prin 4...Ne7. El poate să mai joace şi 4...d:e4 5.C:e4 Ne7. Ambele apărări se întâlnesc des în practica turneelor. Este însă posibilă şi apărarea **4...Nb4**. Negrul joacă fără să ia în seamă ameninţarea e4–e5 şi leagă la rândul său calul c3. Mutarea **5.e5** nu duce la câştigarea figurii: **5...h6 6.Nh4 g5 7.e:f6 g:h4**.

Să analizăm un exemplu din practica turneelor, în care legarea a avut un rol hotărîtor.



În diagrama 205, este dată poziţia din partida Szabo–Petrosian, jucată în 1953 la Zürich. Jocul a continuat astfel: **1.Ca4** (Pionul c4 este legat şi albul ameninţă, cu mutarea 2.Dc2, să-l atace a treia oară, apărând în acelaşi timp calul a4, după mutarea b:c4. Din această cauză negrul scoate dama din legătură.) **1...Db5!** (Acum negrul ameninţă să se dezlege prin 2...c:b3 3.D:b5 a:b5 şi negrul câştigă un pion.) **2.Cc3 Da5 3.N:f6 C:f6 4.b:c4 d:c4 5.Cd2 Tc6! 6.C:c4?** (Albul n-a prevăzut că după luarea pionului va intra în legătura atât de inteligent pregătită de Petrosian.) **6...Dc7! 7.Ca4 Tc8!** (Asupra calului legat c4 sunt îndreptate atacurile a trei piese. Subiectul legării – turnul c1 – este apărat numai o dată; calul c4 nu poate fi mutat, deci este nevoie sa fie apărat pentru a treia oară. În acest scop nu este bine 8.Cab2, deoarece, după 8...Na3!, albul pierde calitatea, în cel mai bun caz. La mutarea 8.Cab6, urmează 8...T:b6! 9.C:b6 D:c1 10.C:c8 D:c8 etc; – +) **8.Td4 Ce8!** (Negrul pregăteşte în linişte al patrulea atac asupra calului legat. El vrea să joace 9...Cd6.) **9.e4!** (Singura apărare. La 9...Cd6, albul va răspunde cu 10.Cab2, deoarece nu este posibilă mutarea Na3, iar la 10...Nf6 – 11.e5.) **9...Nf6!** (O ingenioasă interver-

tire de mutări. Negrul alungă mai întâi turnul şi, în cazul retragerii lui, el joacă 10...Cd6.) **10.e5!** (Szabo găseşte singurul mijloc de apărare, sacrificând un pion.) **10...N:e5 11.Te4 Cf6!** (Petrosian conduce excelent atacul. După 12.T:e5 T:c4 13.T:c4 D:c4 14.D:c4 T:c4, albul a scăpat de legătură, însă este expus acum unui atac dublu: ameninţarea de mat pe câmpul c1 şi luarea calului a4. Din această cauză, albul încearcă să complice jocul.) **12.Cab6 T:b6 13.T:e5 Tc6!** (Petrosian nu iartă. Calul c4 este din nou legat şi nu are cu ce să fie apărat.) **14.Te7 T:c4!** (Având în vedere continuarea 15.T:c7 T:c1+ 16.T:c1 T:c1+ 17.Df1 T:f1+ şi negrul rămâne în avantaj cu un cal.) **15.Te1 Dc6** şi albul a cedat repede.

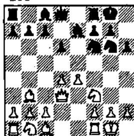
EXERCIŢII

147. Compuneţi trei exemple de legări pe coloană. Figura care leagă - damă sau turn; obiectul legării - cal sau nebun; subiectul legării - regele.

148. Compuneţi trei exemple de legări pe orizontală. Obiectul legării - pion; subiectul - turn.

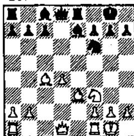
149. Compuneţi trei exemple cu legări pe diagonală. Obiectul legării - pion, subiectul legării - rege sau turn.

206



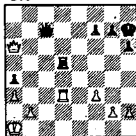
150. Albul mută şi câştigă (Diagr. 206)

207



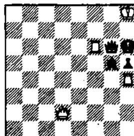
151. în diagrama 207, după 1...Ng4?, cum trebuie să se răspundă?

208



152. Negrul mută şi câştigă. (Diagr. 208)

209 S. Loyd



153. Albul dă mat în 2 mutări (Diagr. 209)

Notă. - Încercaţi rezolvarea problemelor, folosind numai diagramele şi notând mutările.

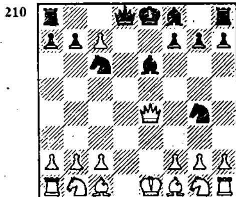
Căutaţi în revistele de şah probleme asemănătoare pe care să le rezolvaţi.

Combinarea atacului dublu cu legarea în linie

În practica jocului de şah se întâlneşte adesea combinarea atacului dublu cu legarea în linie, procedee tehnice studiate de cititori. Să analizăm câteva exemple:

„Deschiderea centrală" începe cu următoarele mutări: **1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.D:d4** (Sacrificând un pion, albul poate porni atacul 3.c3 d:c3 4.C:c3. Este posibilă şi sacrificarea a doi pioni prin 3.c3 d:c3 4.Nc4 c:b2 5.N:b2. În „Gambitul nordic", la care s-a ajuns, regele negru va trebui să reziste unui atac puternic.) **3...Cc6 4.De3** (Retragerea pe câmpul e3 previne mutarea d5.) **4...Cf6 5.e5 Cg4** (Atac dublu asupra damei şi pionului e5) **6.De4** (Calul negru este atacat. Luarea pionului e5 de către unul dintre cai duce la pierderea figurii după 7.f4, deoarece calul este legat. Ce-i de făcut?) **6...d5!** (Dama albă a fost mutată până acum de trei ori, negrul are dezvoltaţi doi cai. Din această cauză negrul hotărăşte just să sacrifice un pion pentru a obţine atac.) **7.e:d6+ Ne6 8.d:c7** (Diagrama 210.

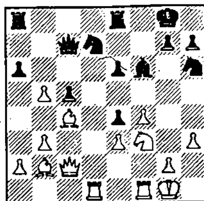
210



Dacă acum urmează 8...D:c7, atunci 9.Nf4 Da5+ 10.Cc3 0-0-0 11.Nd3. Negrul are la dispoziţie o continuare mai frumoasă şi mai puternică, bazată pe atacul dublu.) **8...Dd1+! 9.R:d1 C:f2+ 10.Re1 C:e4.** Pionul c7 se pierde şi jocul se echilibrează.

În diagrama 211 este dată poziţia din partida Zukertort–Anderssen, jucată în

211

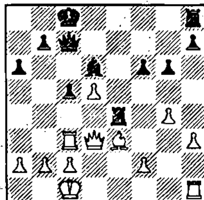


anul 1865. Zukertort, care avea un excepţional simţ combinativ, a sacrificat în acest moment o figură.

1.D:e4! N:b2 2.N:e6+ Rf8 (La prima vedere sacrificiul albului pare a fi greşit, deoarece nebunul e6 este legat şi la mutarea 3.T:d7 negrul joacă 3...D:d7 4.N:d7 T:e4. Dar albul are în rezervă încă un atac dublu.) **3.T:d7 D:d7 4.Cg5!** (Ameninţă 5.C:h7+ şi totodată apără dama. Răspunsul negrului este forţat.) **4...g6 5.N:d7 T:e4 6.C:e4** şi albul a câştigat.

În partida Pillsbury–Caro, disputată în cadrul turneului internaţional de la Viena din 1898, a survenit următoarea poziţie (Diagrama 212).

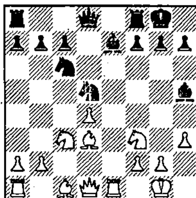
212



Negrul a făcut o mutare naturală: **1...The8?** (Este necesar ca turnul să rămână pe linia a patra, pentru ca să evite lovitura tipică în caz de legătură: 2.N:c5 N:c5 3.b4 la care negrul va răspunde acum cu 3...T:b4. Mai bine, dar totuşi insuficient ar fi fost 1...De7 2.N:c5! N:c5 3.d6 De5 4.T:c5+ D:c5 5.D:e4 D:d6 6.Td1; +/–. Cel mai bine ar fi fost 1...Ta4! A 2...T:a2, 2...Rb8, 2...b6, 2...c4!?. Mutarea făcută în această partidă a dat posibilitatea lui Pillsbury să încheie rapid lupta, combinând legătura cu un atac dublu.) **2.N:c5! Rd7** (La 2...N:c5 albul a pregătit 3.d6! Dc6. 4.T:c5 D:c5 5.d7+. Tocmai din cauza acestei „furculiţe" este greşită mutarea 1...The8. Şahul intermediar 4...Te1+ nu-l salva pe negru: 5.T:e1 T:e1+ 6.Rd2 D:c5 7.R:e1. Plecarea regelui pe câmpul d7 este forţată. La 2...Rb8 urmează 3.Na7+, iar la 2...Rd8 urmează 3.Nd4 şi apoi 4.N:f6+.) **3.Ne3 Da5 4.a3 b5?** (Cât timp pionul se afla la b7 el controla câmpul c6, iar acum acest câmp este ocupat imediat de turnul alb. Trebuie evitate mutările de pioni care creează slăbiciuni în propria poziţie.) **5.Tc6 Nf4** (Negrul ameninţă să sacrifice calitatea: 6...T:e3! 7.f:e3 T:e3 şi albul pierde dama sau va fi făcut mat, de exemplu: 8.Dd2 T:a3! 9.D:f4 Ta1 ≠.) **6.Rb1!** (Albul mută regele de pe diagonala periculoasă. Pierderea pionului nu are importanţă, deoarece regele negru este acum expus atacului damei şi turnului.) **6...N:e3 7.f:e3 T:e3 8.Dd4! Te1+ 9.Ra2! T:h1 10.Da7+ Rd8 11.Db8+ Rd7** (11...Re7 12.Db7+ Rf8 13.T:f6+ Rg8 14.Df7+ Rh8 15.D:e8+ Rg7 16.Df8 ≠.) **12.Dd6 ≠.**

La turneul de la Hastings, 1955, în partida Olafsson–Persitz s-a jucat: **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6** (Apărarea rusă) **3.C:e5 d6 4.Cf3 C:e4** (Negrul a ales o succesiune corectă de mutări. Acum mutarea 5.De2 n-ar duce la nimic din cauza 5...De7.) **5.d4 d5 6.Nd3 Ne7 7.0–0 Cc6 8.Te1 Ng4** (Legând calul, negrul a apărat indirect pionul. După 9.N:e4 d:e4 10.T:e4 N:f3 11.D:f3 C:d4 negrul restabileşte echilibrul.) **9.c4 Cf6 10.c:d5 C:d5 11.Cc3! 0–0** (Se pierde imediat cu 11...C:d4, deoarece urmează 12.Da4+ Cc6 13.D:g4. Dacă 11...N:f3, atunci 12.D:f3 şi negrul nu are timp să ia pionul d4 deoarece calul d5 este atacat.) **12.h3 Nh5?** (Diagrama 213. Trebuia continuat cu 12...Ne6).

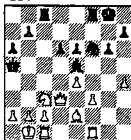
213



13.N:h7+ R:h7 14.Cg5+ (Combinaţia albului este corectă numai din cauză că, după 14...N:g5 15.D:h5+ Nh6, se pierde calul d5.) **14...Rg6** (Negrul şi-a apărat nebunul, însă poziţia puţin favorabilă a regelui negru duce la noi neplăceri.) **15.Dd3+ f5** (Dacă negrul nu făcea această mutare atunci era mat la h7 cu dama sau cu calul. Acum urmează o serie de atacuri duble.) **16.Ce6 Dd6** (Este necesar să se prevină şahul la g3.) **17.C:d5 Rh7** (Dacă 17...D:d5, atunci 18.Cf4+. Albul putea să ia pur şi simplu turnul f8, rămânând cu o calitate în plus, dar mutarea făcută în partidă este şi mai bună.) **18.C:e7 C:e7 19.Nf4 Dd7 20.Cc5 De8** (Acum este legat calul din e7.) **21.Ng5 Tf7 22.Dg3!** (Se ameninţă 23.Dh4, cu atac dublu asupra calului e7 şi nebunului h5.) **22...b6 23.Cd3 g6 24.Dh4 Db5** (Negrul vrea să-şi salveze figura printr-o manevră cunoscută cititorului, aceea de a contraataca o figură a adversarului. Dar, din nefericire pentru negru, calul pleacă, atacând o figură neagră.) **25.Ce5 Tg7 26.N:e7** şi negrul a cedat foarte curând.

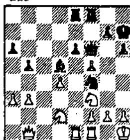
EXERCIȚII

214



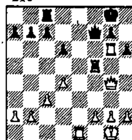
154. În poziția din diagrama 214, la mutare este negrul. Găsiți prin ce mijloace câștigă cel puțin o figură.

215



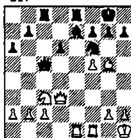
155. Poziția din diagrama 215 a survenit în partida Hasenfuss-Flohr, Kemeri 1937. Cum mută negrul ca să obțină avantaj material ?

216



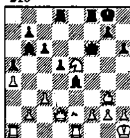
156. Găsiți cea mai bună continuare pentru alb în poziția din diagrama 216.

217



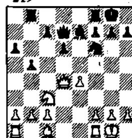
157. În poziția din diagrama 217 s-a ajuns în partida Averbach-Vaitonis, Stockholm 1952. Prin ce mijloace câștigă albul un pion ?

218



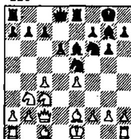
158. Poziția din diagrama 218 este luată din partida Showalter-Pillsbury (1898). Ultima mutare a albului a fost Rg1-h1. Cum capătă negrul avantaj material?

219



159. În partida Bernstein-Alehin, Paris 1933, după mutările 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.d4 b5 6.Nb3 C:d4 7.C:d4 e:d4 8.Nd5 (8.D:d4 c5 9.Dd5 Ne6 10.Dc6+ Nd7 11.Dd5 c4 duce la pierderea unei figuri.) 8...Tb8 9.Nc6+ Nd7 10.N:d7+ D:d7 11.D:d4 Cf6 12.Cc3 Ne7 13.0-0 0-0 s-a ajuns la poziția din diagrama 219. Albul a jucat 14.Ng5 și negrul a obținut un joc mai bun. Găsiți continuarea corectă pentru negru având în vedere legăturile ce se vor forma și diferitele metode de a le evita.

220



160. În partida Margand-Phillips, 1958, a survenit poziția din diagrama 220. Albul a jucat 1.Cd5. Cum poate negrul să obțină avantaj? Dar după 1.Cb5?

Aaron Nimzovici şi şcoala hipermodernă

Să punctăm principalele momente ale perioadei 1866–1920, cea a marilor căutări din şah.

„Şcoala nouă", prin Steinitz şi apoi Tarrasch, a clasificat deschiderile, a enunţat principiile desfăşurării logice a jocului poziţional şi a stabilit regulile clasice de evaluare a poziţiilor în toate fazele partidei. Este demonstrat principiul fundamental că orice poziţie conţine anumite indicii şi caracteristici ce determină planul de joc, principiu concretizat în câteva elemente strategice ca: teoria falangelor de pioni, echilibrul poziţiilor, acumularea micilor avantaje, momentul aplicării combinaţiilor, punctele slabe şi cele tari etc.

Cigorin combate caracterul general şi dogmatismul excesiv al principiilor şcolii noi, arată că trebuie avute în vedere situaţiile particulare din partidă, excepţiile aducând corectivul necesar principiilor enunţate de Steinitz şi Tarrasch.

Această dispută teoretică, continuată în confruntările pe tabla de şah dintre corifei, s–a soldat cu concluzia că principiile strategice generale pot fi baza unui plan de joc poziţional, dar tot atât de bine pot duce la un joc combinativ în care principalul îl constituie calcularea corectă a variantelor concrete. Astfel, se admite teoria dinamismului partidei.

Berlinezul **Emanuel Lasker** descoperă arma psihologică: şahiştii sunt fiinţe cu calităţi şi slăbiciuni ce pot fi studiate şi folosite prin pregătirea specifică, din timp, adecvată adversarilor în cauză.

În acest stadiu se afla teoria şahului la începutul secolului al XX–lea, iar în primul deceniu al acestuia nu a apărut nimic deosebit. Dar la Viena, spre finele deceniului al doilea, se pregătea trecerea la o nouă perioadă din evoluţia şahului, de **„grupul celor patru"**: Nimzovici, Réti, Tartakover şi Breyer.



Aaron Nimzovici
(n. 1886, d. 1935)

Aaron Nimzovici s–a născut la Riga (Letonia) pe data de 7 noiembrie 1886. A învăţat şahul de la tatăl său, un puternic jucător amator. În anii studenţiei, petrecuţi la Heidelberg şi Berlin, devine cunoscut în cercurile şahiste şi apoi în turnee. După primele încercări mai puţin reuşite (Coburg 1904; Barmen şi Viena 1905), repurtează victoria în turneul de la München din 1906 (+7 =3 –0), ceea ce îl propulsează pe Nimzovici în viaţa şahistă internaţională. Între 1904–1934, Nimzovici a participat la 51 de competiţii, din care 43 turnee (15 câştigate) şi 8 meciuri (3 câştigate). Cel mai mare succes l–a repurtat la Karlsbad 1929 (+10 =10 –1), când s–a situat pe locul 1 lăsând în urmă toată elita şahului mondial, inclusiv pe Capablanca (nu a participat Alehin).

Moare în floarea vârstei la Copenhaga pe data de 16 martie 1935.

Nimzovici ca jucător a fost profund original în interpretarea principiilor logice ale jocului; uneori ideile conducătoare din partidele sale erau atât de ascunse încât nu erau sesizate de contemporanii săi. Dar lui Nimzovici i–a lipsit tă-ria deosebită a marilor luptători, era sensibil la înfrângeri şi se redresa greu după nereuşitele sportive, ceea ce nu i–a permis să aspire la titlul de campion mondial. El a reintrodus în practica competiţiilor deschiderile „indiene" care s–au încercat la Londra în 1851 şi apoi spo-radic la alte concursuri spre a fi ulterior abandonate.

Datorită abordării originale a teoriei şahului, Nimzovici intră în controversă cu Tarrasch şi susţinătorii „Şcolii noi". În 1913 i se publică la Viena articolul „revoluţionar" care poartă titlul incitant „Partida de şah a dr. Tarrasch corespunde într–adevăr unei concepţii moderne despre şah?". În acest articol, ca şi în cele premergătoare, Nimzovici repunea în discuţie teoriile unanim acceptate privind lupta pentru centru.

În lucrările sale de căpetenie, apărute aproape simultan la Berlin şi în Rusia, „Blocada în şah" (1925), „Sistemul meu" (1925) şi „Sistemul meu în practică" (1929), trei comori mereu actuale ale literaturii şahiste, *Nimzovici îşi expune ideile sale deosebit de profunde şi valoroase* din teoria şahului, inclusiv deschiderile care îi poartă numele. Scurgerea timpului arată că el avea o înţelegere complexă, superioară, a strategiei şahului. Nu este întâmplătoare reeditarea

în principalele limbi universale, în ultimii ani, a lucrărilor lui Nimzovici care astfel pot fi studiate de maeştrii actuali. M. Tal mărturiseşte în prefaţa ultimei ediţii ruseşti că una din marile lacune ale carierei sale, pe care o resimte şi acum, a fost necunoaşterea, când era candidat de maestru, a operei lui Nimzovici.

Împreună cu R. Réti, S. Tartakover şi G. Breyer, Nimzovici constituie în 1916 **„grupul celor patru"** care formulează, printre altele, teoria că centrul tablei nu trebuie, obligatoriu, să fie ocupat în deschidere de piesele proprii, ci este suficient să fie controlat de la distanţă de figuri sau pioni, spre exemplu prin fianchetarea nebunilor.



Savielly Tartakover (n. 1887, d. 1956)

Richard Réti s-a născut la Pezinok (Cehoslovacia) în 1889 şi a murit de scarlatină la Praga în 1929. A fost profesor de matematică-fizică, jucător profesionist de şah şi unul din marii teoreticieni ai şahului. În cei numai 40 de ani de viaţă, s-a situat în elita jucătorilor prin victoriile sale în 8 turnee internaţionale între anii 1911 şi 1928, câştigarea în anul 1925 a titlului de campion al Cehoslovaciei şi învingerea în meciuri a unor maeştri de valoare (7 meciuri câştigate din 16 jucate), din care unul la Euwe în 1920. A rămas nemuritor prin „Sistemul Réti" din deschidere, prin opera sa de căpetenie „Noile idei în şah" (Viena 1922) şi prin studiile sale de finaluri. A purtat o dispută înverşunată cu Tarrasch asupra luptei în centru, fiind unul din stâlpii **„Şcolii hipermoderne"**. Cartea sa „Maeştrii tablei de şah" apare postum în 1930.

Savielly-Xavier Tartakover s-a născut la Rostov (Rusia) în 1887 şi a murit la Paris în 1956. Doctor în drept şi mare maestru în şah (1950). Se afirmă ca jucător de frunte prin victoria în turneul de la Viena din 1920. În cariera sa, între 1907–1950 participă la 104 turnee şi 7 Olimpiade şi dispută 19 meciuri (8 meciuri câştigate). În fine devine campionul Franţei în 1953. A ajuns vestit prin ironiile şi paradoxurile care au intrat în folclorul şahului sub numele „tartakoverisme". Iată două: „Ameninţarea în şah este mai tare



Göteborg 1920. De la stânga la dreapta: aşezaţi – Efim Bogoliubov, Akiba Rubinstein, Siegbert Tarrasch, Jacques Mieses, A.O. Andersson, Georg Marco, Geza Maroczy, Aaron Nimzovici; în picioare – B. Kostici, F. Möller, Richard Réti, Savielly Tartakover, A. Seleznev, Gyula Breyer, Rudolf Spielmann.

ca execuţia" şi „Câştigă partida cel care greşeşte penultimul". A fost unul din colaboratorii lui Nimzovici şi a publicat o vastă literatură de şah din care se distinge lucrarea „Partida hipermodernă de şah". Moare la Paris pe 5 februarie 1956.

Gyula Breyer a trăit numai 27 de ani (1894–1921). Deşi nu a abandonat cariera de inginer constructor spre a deveni jucător profesionist, a reputat victorii în turneele internaţionale din Timişoara 1912, Budapesta 1917, Berlin 1920, la ultimul turneu situându-se, cu 6,5 p. din 9 partide, înaintea marilor maeştri Bogoliubov, Tartakover, Réti, Maroczy, Mieses, Tarrasch, Sämisch, Leonhard şi Spielmann. „Sistemul Breyer" din „Partida spaniolă" este şi acum actual în teoria deschiderilor.

Grupul celor patru a acţionat în mod solidar şi contribuţia lor, practică şi teoretică, a fost decisivă pentru arhitectura şahului modern. În fond, totul se rezumă la vestita definiţie a lui Nimzovici: **„Teoria este...practica maeştrilor"**. Şahul modern pleacă de la recunoaşterea că şahul este o luptă între două inteligenţe la care iau parte factori ştiinţifici, artistici şi psihologici (sportivi).

Şahul artistic

Problemele de şah au apărut odată cu jocul de şah, fiind o formă deosebită de practicare a şahului în care jucătorul trebuie să rezolve o poziţie alcătuită artificial, respectând totodată condiţiile din enunţul problemei. În perioada sec. VII–XIII d.H., când persanii şi apoi arabii jucau **şatrandj** (părintele şahului actual), acestea se numeau **mansube** şi erau, la început, exerciţii de învăţare a şahului.

Abia mai târziu s-a afirmat latura estetică a acestor probleme şi s-a ajuns în fine la **şahul artistic** modern care se prezintă sub forma a patru grupe tematice:

- **Probleme de mat** în 2, 3, 4 sau mai multe mutări (în care albul are mereu prima mutare);
- **Studii**, cu rezolvarea într-un număr nelimitat de mutări;
- **Probleme feerice**, în care se joacă după alte reguli decât cele ale şahului obişnuit;
- **Probleme cu analiză retrogradă**, în care se reconstituie parţial sau integral o partidă, plecând înapoi de la poziţia dată, în condiţiile din enunţ.

Fiecare dintre aceste grupe cuprinde un mare număr de teme şi idei. Există o vastă literatură care are ca subiect şahul artistic, iar jucătorul de şah nu poate atinge nivelul de performanţă dacă nu include în pregătirea sa problemistica şahistă. Acum, în lume se organizează frecvent concursuri de compoziţie şi de rezolvare în acest domeniu.

(Radu Breahnă)



Richard Réti (n.1889, d.1929)

CAPITOLUL XII

DESCHIDERILE

„Este necesar să avem permanent în vedere faptul că înţelegerea profundă a deschiderii nu este posibilă dacă, în evaluarea multiplelor variante de deschidere, nu se ţine cont de o cunoaştere cât mai bună a finalului". **(J. R. Capablanca)**

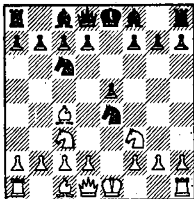
În capitolul VII au fost analizate principiile fundamentale de dezvoltare a pieselor în deschidere şi, prin exemplul „Partidei italiene", au fost arătate diferite metode de luptă pentru centru. În capitolul de faţă, vom mai analiza câteva deschideri, nu cu scopul de a învăţa pe dinafară variantele, ci pentru a-l familiariza pe cititor cu unele probleme care apar în deschideri.

NC.–În prezentul capitol nu se intenţionează analizarea în detaliu a deschiderilor expuse, ceea ce nu s-ar fi încadrat în scopurile acestui manual. Pentru aprofundarea deschiderilor de mai jos, există monografii sau enciclopedii speciale care se consultă mai ales de şahiştii de performanţă. Aceste lucrări sunt mereu completate cu ultimele noutăţi care apar din practica maeştrilor.

„Deschiderea celor patru cai" începe cu următoarele mutări:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 (Teoria recomandă aici următorul plan de dezvoltare a pieselor: 4.Nb5 Nb4 5.0–0 0–0 6.d3 d6 7.Ng5.) **4.Nc4** (Nici această mutare nu este considerată rea, deoarece se dezvoltă nebunul şi se măreşte presiunea asupra punctelor d5 şi f7. Negrul putea să urmeze exemplul albului şi să joace 4...Nc5. Dar el încearcă să pună stăpânire pe centru prin sacrificiul temporar al unei figuri.) **4...C:e4** [Diagrama 221. Negrul mută pentru a doua oară calul,

221



însă această pierdere de timp şi sacrificiul calului sunt compensate de iniţiativa preluată după mutarea d7–d5. Într-adevăr, după 5.C:e4 d5 6.Nb5 d:e4 7.C:e5 Dg5! (Atac dublu; era posibil şi 7...Dd5.) 8.C:c6 D:b5 9.Cd4 De5, negrul are un joc foarte bun. Albul are însă o altă continuare tentantă.] **5.N:f7+ R:f7 6.C:e4 d5** (Albul a reuşit să-l lipsească pe negru de rocadă; în schimb negrul şi-a format un centru puternic. Ce are o mai mare importanţă: pierderea rocadei sau stăpânirea centrului? În partida de faţă şi în multe alte cazuri, acela ce stăpâneşte centrul este avantajat.) **7.Cfg5+ Re8** [Cel mai simplu. Este posibil şi 7...Rg8 8.Df3 De7 9.Cc3 e4! 10.Cc:e4 h6! 11.Db3 h:g5 12.D:d5+ Ne6 13.D:g5 Cd4 14.Rd1 Nb3! 15.a:b3 D:e4 (Sau

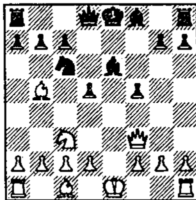
14.D:e7 N:e7 15.Rd1 Ng4+ 16.f3 C:f3) şi negrul câştigă. Este posibilă, chiar, incursiunea riscantă – la prima vedere – 7...Rg6 8.Df3 De7! (La pierdere duc mutările 8...d:e4 9.Df7+ Rh6 10.C:e4 Ne7 11.d3+ g5 12.h4; sau 9...R:g5 10.d4+ Rh4 11.h3! g6 12.Db3! C:d4 13.g3+ Rh5 14.g4+ N:g4 15.h:g4+ R:g4 16.Dh3 ≠.) 9.h4 h5 10.Cg3 e4 11.Db3 De5 şi negrul are un joc bun.] **8.Dh5+ g6 9.Df3 Nf5!.**

Nu merge 9...De7, deoarece urmează 10.Cf6+ Rd8 11.D:d5+. Albul nu poate să-şi salveze figura şi pierde. Astfel, jocul de atac care a început cu mutarea 7.Cfg5+ este greşit. Mai bine era 7.Cg3 sau 7.Cc3, însă atunci ar fi urmat 7...e4 8.Cg1 şi albul rămâne în urmă cu dezvoltarea. Deci, stăpânirea câmpurilor centrale a compensat pierderea rocadei şi a permis respingerea unui atac periculos.

Să ne întoarcem la poziţia din diagrama 221. Deoarece continuarea 5.N:f7+ a dus la un joc dezavantajos pentru alb, rămâne continuarea: **5.C:e4 d5 6.Nd3** (Varianta 6.Nb5 a fost analizată mai sus.) **6...f5** (O mutare ameninţătoare, dar deloc bună. Negrul nu se teme de plecarea calului, deoarece a pregătit o nouă „furculiţă".) **7.Cc3 e4 8.Nb5 e:f3** (Negrul putea să continue cu 8...d4 9.Ce5 Df6, însă, după 10.C:c6 b:c6 11.Na4 d:c3 12.d:c3, partida este mai bună pentru alb.) **9.D:f3 Ne6** (Diagrama 222).

Să analizăm poziţia care a survenit.

222



Înainte de toate trebuie să menţionăm că negrul a rămas în urmă cu dezvoltarea. Albul are dezvoltate dama, nebunul şi calul, iar negrul numai calul şi nebunul. Albul poate face rocada imediat şi să aducă în joc turnul; pentru a face rocada, negrul mai trebuie să facă o mutare cu dama sau cu nebunul. În centru, negrul ţine sub control câmpul e4, însă câmpurile e5 şi e6 sunt slabe. Şi toate acestea sunt consecinţa mutării f7–f5 care la prima vedere pare atât de ameninţătoare.

Dacă, în diagrama 222, pionul f5 va fi aşezat la f7, poziţia negrului poate fi considerată ca acceptabilă. Toată nenorocirea lui constă în faptul că pionii nu merg şi înapoi.

Observaţi câmpurile e4 şi e5. Câmpul e4 este sub controlul negrului, însă dacă el îl va ocupa cu o figură, albul, prin mutările d2–d3 sau f2–f3, va putea alunga figura. Cu totul diferită este situaţia câmpului e5. Figura albă care va ocupa acest punct nu va putea fi alungată cu un pion. În limbaj şahist aceste câmpuri slabe se numesc „slăbiciuni".

Slăbiciunea de pe câmpul e5 s-a format ca rezultat al mutării f7– f5.

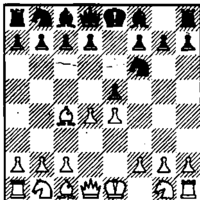
10.d4 Dd7 11.Nf4 0–0–0 12.0–0–0 Ne7. 13.The1. Albul are un joc mai bun.

Analiza variantei din „Deschiderea celor patru cai" a arătat că luarea pionului central se recuperează, în cazul când negrul are posibilitatea în viitor să ocupe centrul prin mutarea d7–d5.

Să analizăm următoarea deschidere: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Nc5.** Este clar că şi aici albul poate să facă o manevră analoagă: **4.C:e5 C:e5 5.d4.** Dacă se continuă cu **4...N:f2+ 5.R:f2 C:e5 6.d4**, atunci avantajul va fi de partea albului. Ocuparea centrului este mai importantă decât pierderea rocadei.

În **„Deschiderea nebunului"**, după **1.e4 e5 2.Nc4 Cf6!**, continuarea 3.d3 a fost analizată în pag. 67. Dar albul poate juca mai activ: **3.d4** (Diagrama 223).

Ce pion să ia negrul: d4 sau e4? Nu

223 

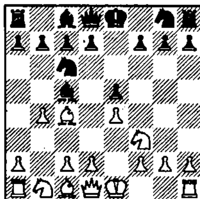
cumva este mai bine să se dezvolte, continuând cu 3...Cc6 şi apărând pionul e5? Este posibilă oricare din aceste trei mutări:

a) **3...C:e4 4.d:e5 c6!** (E 5.Dd5) **5.Df3 d5 6.e:d6 C:d6** cu joc egal. Mai slab este 5.N:f7+ R:f7 6.Df3+ Cf6 7.e:f6 D:f6 şi, datorită perechii de nebuni, negrul stă ceva mai bine.

b) **3...e:d4 4.e5 d5! 5.e:f6 d:c4 6.f:g7 N:g7** şi negrul, păstrând pionul în plus, trebuie să câştige; 5.Nb5+ Nd7! 6.e:f6 N:b5 7.D:d4 D:f6 8.D:d5? Nc6 şi apoi cu 9...N:g2 negrul câştigă.

c) **3...Cc6 4.d:e5 C:e5 5.Nb3!** (E 5...d5; A 6.f4) **5...d6 6.f4 Cc6 7.Cc3 Ne7 8.Cf3 0–0 9.0–0.** Negrul are o poziţie solidă cu toate că este puţin strâmtorat.

Importanţa ocupării centrului este atât de evidentă încât în unele deschideri albul oferă un sacrificiu de pion pentru a ocupa centrul. După cum am mai spus, asemenea deschideri se numesc gambituri. După **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5** albul poate muta **4.b4** (Diagrama 224). În teoria deschiderilor această deschidere se numeşte **„Gambitul Evans".**

224 

Raţiunea sacrificării pionului b4 constă în aceea că la mutarea **4...N:b4** albul prin mutarea **5.c3**, câştigă un tempo important şi după retragerea nebunului realizează ocuparea centrului prin d4.

Acceptarea gambitului dă albului un atac puternic, mai ales dacă negrul caută să păstreze pionul. Marele maestru rus Mihail Ivanovici Cigorin a câştigat cu albul multe victorii, atunci când adversarii lui acceptau „Gambitul Evans".

Iată partida **Cigorin – Gunsberg**, Havana, 1890:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4 N:b4 5.c3 Nc5 6.d4 e:d4 7.0–0 d6. (După 7...d:c3 8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.C:c3, atacul albului este foarte periculos.) **8.c:d4 Nb6 9.Cc3 Ca5 10.Ng5 Ce7** (Dacă 10...f6, atunci 11.Nf4 C:c4 12.Da4+ Dd7 13.D:c4. Mutarea 10...f6 a slăbit flancul regelui negru.) **11.N:f7+! R:f7 12.Cd5 Cac6 13.N:e7 C:e7 14.Cg5+ Rg6** (La mutarea 14...Rg8 este decisivă mutarea 15.Db3, iar la 14...Re8 va urma 15.Dh5+ Cg6 16.C:h7.) **15.Cf4+ Rf6** [Negrul nu poate accepta sacrificiul celei de–a doua figuri oferite de alb: 15...R:g5 16.Dh5+ R:f4 (Sau 16...Rf6 17.e5+ şi mat la mutarea următoare) 17.g3+ R:e4 18.Tfe1+ R:d4 19.Tad1+ Rc4 20.Te4+ şi matul este inevitabil.] **16.e5+ d:e5 17.d:e5+ R:g5 18.Dh5+ R:f4 19.g3+ Re4 20.Tfe1+ Rd4.**

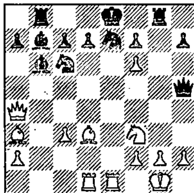
Acum, Cigorin ar fi trebuit să joace **21.Tac1!** Nf5 22.Dd1+ Nd3 23.Te3 Rd5 24.Db3+ Rd4 25.D:d3 ≠. Din păcate Cigorin n–a făcut mutarea 21.Tac1 şi, da-torită greşelilor făcute ulterior, a pierdut această partidă.

Un mare cunoscător al „Gambitului Evans" era Anderssen, care a obţinut, cu ajutorul acestei deschideri, numeroase victorii. Dăm mai jos partida Anderssen–Dufresne, 1852.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4

N:b4 5.c3 Na5 6.d4 e:d4 7.0–0 d3 (Negrul împiedică formarea perechii de pioni d4 şi e4, care permite dezvoltarea figurilor albe. Totuşi, este mai bună mutarea 7...d6.) **8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.Te1 Cge7 11.Na3 b5** (Negrul sacrifică un pion pentru a putea dezvolta figurile de pe flancul damei.) **12.D:b5 Tb8 13.Da4 Nb6 14.Cbd2 Nb7 15.Ce4 Df5 16.N:d3 Dh5 17.Cf6+** (Figura este sacrificată temporar deoarece se deschide coloana „e" şi calul e7-va fi legat. Astfel de sacrificii se întâlnesc adesea în practica jocului.) **17...g:f6 18.e:f6 Tg8** (Negrul putea face rocada. El însă preferă să joace la contraatac. Într–adevăr pionul g2, care acoperea regele, poate nimeri foarte uşor sub ameninţarea turnului, damei sau nebunului.) **19.Tad1!** (Diagrama

225



225. Este prima mutare dintr–o combinaţie frumoasă, adânc gândită şi foarte ascunsă. Dufresne a considerat-o drept greşeală.) **19...D:f3 20.T:e7+ C:e7?** [La 20...Rf8 urmează mutarea 21.Te3+ şi apoi 22.T:f3. Apărarea corectă era 20...Rd8 21.T:d7+ Rc8! (21...R:d7 22.Nf5+ Re8 23.Nd7+ Rd8 24.N:c6+ D:d1 25.D:d1+ Rc8 26.Dd7 ≠) 22.Td8+ R:d8! (Nu 22...C:d8 23.Dd7+! R:d7 24.Nf5+ Rc6 25.Nd7 ≠) 23.Ne2+ Cd4! 24.N:f3 N:f3 25.T:d4+ N:d4 26.D:d4+ Rc8 27.Dd3! N:g2 28.f3 (Nu este bine 28.D:h7 din cauza 28...Tb1+ 29.D:b1 Nc4+) 28...Nh3+ 29.Rf2 Tb6 30.D:h7 Tg2+ 31.Re3 Ne6. Jocul este aproximativ egal.] **21.D:d7+!! R:d7 22.Nf5+ Re8 23.Nd7+ Rf8 24.N:e7 ≠.**

Unui începător îi va fi foarte greu să reziste atacului dublu dacă se va cramponă de pionul câştigat. Din această cauză, atunci când adversarul propune un gambit, acesta trebuie ori refuzat, ori, în cazul când se acceptă gambitul, să nu se urmărească păstrarea pionului câştigat. Trebuie găsit momentul cel mai potrivit pentru a–l înapoia şi a încheia dezvoltarea pieselor.

În poziţia din diagrama 224, caracteristică „Gambitului Evans", sunt posibile două sisteme de apărare. Primul este refuzarea gambitului.

a) **4...Nb6! 5.b5 Ca5 6.C:e5** („Vânarea" unui pion, în cazul în care s–a rămas în urmă cu dezvoltarea, nu duce la nimic bun. Corect este 5.a4 a6 6.Cc3 d6 7.Cd5 Na7 8.d3 cu un joc activ.) **6...Df6! 7.N:f7+ Rf8! 8.d4** (Dacă 8.Na3+, atunci 8...Ce7 9.d4 d6 10.f4 d:e5 11.d:e5 D:f7 12.Dd8+ De8 13.N:e7+ Rf7 14.D:e8+ T:e8 15.Nb4 Nd7 16.a4 a6 17.b:a6 T:a6. Trei pioni în schimbul unei figuri sunt insuficienţi în jocul de mijloc, cu atât mai mult cu cât, în curând, se va pierde pionul a4.) **8...d6 9.N:g8 d:e5 10.Nd5 N:d4** şi negrul câştigă.

La complicaţii interesante duce continuarea **6...Ch6** (Păstrând două ameninţări – 7...d6 si 7...Nd4) **7.d4 d6 8.N:h6 g:h6** (Mai bine decât 8...d:e5 9.N:g7 Tg8 10.N:f7+ R:f7 11.N:e5 Dg5 12.Cd2 D:g2 13.Dh5+ Dg6 14.Dh4.) **9.C:f7 Df6 10.Dh5 0–0! 11.C:h6+ Rg7 12.Cg4 N:g4 13.D:g4+ Rh8** şi negrul trebuie să câştige.

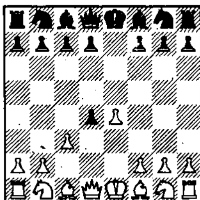
Al doilea sistem este acceptarea gambitului:

b) **4...N:b4 5.c3 Na5 6.0–0 d6 7.d4 Nb6** (Negrul înapoiază pionul, dar îşi încheie dezvoltarea.) **8.d:e5 d:e5 9.D:d8+** (Tentant, însă slab, ar fi fost 9.N:f7+ R:f7 10.C:e5+, din cauza 10...Re8! 11.Dh5+ g6 12.C:g6 Cf6 13.Dh6 Tg8 14.Cf4 Ce5.) **9...C:d8 10.C:e5 Ne6.**

Negrul termină dezvoltarea pieselor şi obţine un joc ceva mai bun, deoarece pionii albi de pe flancul damei sunt izolaţi.

Să mai analizăm un gambit, care se numeste „**Gambitul central**".

226

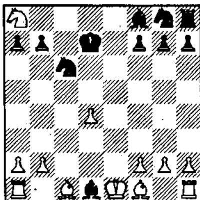


1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.c3 (Diagrama 226. Albul poate continua cu 3.D:d4 la care urmează 3...Cc6 4.De3. El a pierdut un tempo, dar împiedică pentru un timp mutarea d7–d5. Negrul ajunge cu ușurință la egalarea jocului prin continuarea Cf6, Ne7 și 0–0. Acum însă, dacă negrul joacă 3...d:c3, după 4.C:c3, el va rămâne în urmă cu dezvoltarea. Pe baza celor expuse mai sus, nu este greu de găsit mutarea cea mai bună.) **3...d5! 4.e:d5** (Nu ar fi fost mai bine pentru alb 4.D:d4 d:e4 5.D:e4+ De7 6.Nd3 Cf6 7.D:e7+ N:e7 și negrul îl devansează în dezvoltarea pieselor.) **4...D:d5** (Aducerea prematură în joc a damei poate duce la pierdere de timp.) **5.c:d4 Cc6 6.Cf3 Ng4**. Negrul se dezvoltă creând totodată amenințarea asupra pionului d4. Poate oare albul să continue acum cu 7.Cc3, atacând dama? Să verificăm această posibilitate:

După 7.Cc3 N:f3! 8.C:d5 (Sau 8.D:f3 D:f3 9.g:f3 C:d4) 8...N:d1, albului nu-i convine să joace 9.R:d1 deoarece, după 9...0–0–0, negrul ia pionul d4. Din această cauză albul este nevoit să continue cu 9.C:c7+ Rd7 10.C:a8 (Diagrama 227).

La prima vedere se pare că albul a obținut superioritate. Într-adevăr, el a câștigat calitatea și un pion. Dar calul izolat de pe a8 este sortit pieirii. Va urma 10...Nh5 11.Nd2 Cf6 12.Nc4 Nb4 (Cu amenințările 13...Te8+ și 13...T:a8) și negrul obține avantaj.

227



Să ne întoarcem la analiza partidei: **7.Ne2! 0–0–0** (Ultima mutare a albului conține o cursă în care începătorii cad deseori. Dacă 7...N:f3, atunci 8.N:f3 D:d4?? 9.N:c6+ și negrul pierde dama.) **8.Cc3 Da5 9.Ne3 Cf6 10.0–0**. Poziția damei negre este nesigură. Jocul albului este ceva mai bun, ca rezultat al celei de a patra mutări a negrului.

Să revenim, deci, la poziția după mutarea 4.e:d5 (Diagrama 226) și să încercăm să găsim o continuare corectă pentru negru.

În acest moment, albul atacă pionul d4. Nu poate oare negrul, la rândul său, să atace pionul d5? Aceasta se poate în două feluri: 4...c6 sau 4...Cf6. A doua posibilitate dezvoltă concomitent o figură și din această cauză trebuie preferată.

4...Cf6! 5.c:d4 Nb4+ 6.Nd2 N:d2+ 7.D:d2 0–0!.

Negrul nu se grăbește să recâștige pionul d5, care nu poate pleca nicăieri, în schimb el și-a dezvoltat turnul și a luat-o înaintea adversarului său cu dezvoltarea pieselor. În concluzie el are un joc mai bun.

„**Gambitul regelui**" este constituit din mutările: **1.e4 e5 2.f4**. Albul sacrifică un pion și slăbește poziția regelui. Abătând pe coloana „f" pionul e5, el își ușurează mutarea d2–d4. În afară de aceasta, albul speră ca, după rocadă, să înceapă

atacul pe coloana „f". „Gambitul regelui" duce la un joc interesant şi complicat. Şahistului începător i se recomandă unul din sistemele de apărare indicate mai jos:

a) **Refuzarea gambitului**

2...Nc5 (Albul nu poate lua pe câmpul e5 din cauza 3...Dh4+.) **3.Cf3 d6** (Fără a se feri de 4.f:e5 d:e5 5.C:e5, din cauza 5... Dh4+ 6.g3 D:e4+ 7.De2 D:h1 8.Cg6+ Ce7 9.C:h8 Nh3 şi negrul câştigă, deoarece calul h8 este sortit pieirii.) **4.Nc4 Cc6 5.Cc3 Cf6 6.d3 Ng4** şi negrul are o dezvoltare bună.

b) **Acceptarea gambitului**

2...e:f4 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 d5! 5.e5 Ce4. Negrul are joc acceptabil.

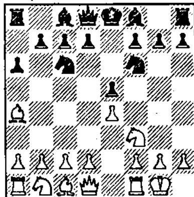
Sa analizăm varianta: **4.e5 Ch5 5.d4 d5 6.Ne2 g5** (Negrul trece la contraatac. Continuarea 7.C:g5 D:g5 8.N:h5 D:g2 este în avantajul lui.) **7.0–0 g4 8.Cc3 Tg8!** (Albul oferise sacrificiul unui cal, scontând pe 8...g:f3 9.N:f3 Cg7 10.C:d5 cu obţinerea unui atac mai puternic.) **9.Ce1 Nh6 10.Nd3** (Nu merge 10.g3 f:g3! 11.N:h6 Dh4 şi atacul negrului nu mai poate fi oprit.) **10...Ne6 11.Ce2** (Periculos pentru alb este 11.N:h7. După 11...Th8 şi 12...Dh4, atacul negrului pe coloana „h" trebuie să ducă la victorie.) **11...Dh4 12.N:f4 C:f4 13.C:f4 g3!** (Dacă albul joacă acum 14.h:g3, atunci 14...T:g3 15.C:e6 Ne3+!. Albul are o singură apărare.) **14.Dh5! g:h2+ 15.Rh1 D:h5 16.C:h5 Cd7 17.N:h7 Th8 18.Nd3 0–0–0** cu joc egal.

Exemplele analizate mai sus au arătat că încercările albului de a cuceri centrul cu mijloace simple sunt respinse relativ uşor, dacă negrul opune un contrajoc corect. În turneele moderne, în care se întâlnesc şahiştii cei mai buni, deschideri ca cea „italiană", „vieneză", precum şi gambiturile „central", „Evans", „al regelui", se întâlnesc destul de rar. Cele mai răspândite deschideri sunt „Partida spaniolă", „Gambitul damei" şi „Apărarea siciliană". Să vedem în cele de mai jos cum decurge lupta pentru centru în aceste deschideri.

Partida spaniolă

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 [Trebuie să atragem atenţia că ameninţarea albului de a lua pionul e5 nu este gravă deoarece, după 4.N:c6 d:c6 5.C:e5, negrul recâştigă pionul prin atacul dublu 5...Dd4! Am analizat anterior (cap.V şi IX) apărarea negrului prin 3...d6. Să analizăm acum o altă apărare care, în practica turneelor moderne, se întâlneşte cel mai adesea.] **3...a6** (Această mutare forţează fie schimbul nebunului contra cal pe c6 – varianta schimbului din partida spaniolă – fie retragerea nebunului pe câmpul a4, de unde negrul poate să-l oblige în orice moment la retragere, prin mutarea pionului din b7 la b5.) **4.Na4 Cf6 5.0–0** (Diagrama 228).

228



Negrul are două căi: să ia pionul e4 sau să continue dezvoltarea pieselor. Ambele căi sunt acceptabile. Aici, ca şi în „Gambitul Evans", dacă negrul alege o continuare a jocului legată de luarea pionului, el trebuie să renunţe la ideea de a-l apăra. În primul rând negrul trebuie să caute să-şi încheie dezvoltarea cât mai rapid. Cum poate evolua jocul dacă negrul ia pionul cu calul?

5...C:e4 6.Te1 (O mutare vizibilă dar care nu e cea mai bună. Continuarea corectă pentru alb este arătată mai jos. Turnul presează pe coloana „e", însă

negrul are o foarte bună manevră de apărare.) **6...Cc5!** (Atacă nebunul şi câştigă timp pentru dezvoltare. Este greşit 6...d5, deoarece urmează 7.C:e5 Nd7 8.N:c6 şi apoi 9.d3. Este greşit, de asemenea, 6...f5 7.N:c6 d:c6 8.C:e5, cu ameninţarea 9.Dh5+ sau 9.d3.) **7.N:c6 d:c6 8.d4** (Dacă 8.T:e5+ sau 8.C:e5, atunci 8...Ne7) **8...Ce6 9.C:e5 Ne7 10.Ne3 0–0.** Negrul şi-a terminat dezvoltarea şi are un joc absolut satisfăcător.

La mutarea a şaptea, albul poate juca altfel: **7.C:e5 C:e5 8.T:e5+ Ne7 9.Cc3! 0–0** (Ar fi fost greşit 9...C:a4, deoarece ar fi urmat 10.Cd5 0–0 11.C:e7+ Rh8 12.Dh5 şi atacul albului este foarte periculos. Albul ameninţă un frumos sacrificiu de damă: 13.D:h7+ R:h7 14.Th5 ≠.) **10.d4 C:a4 11.C:a4 d5!** şi negrul, în cel mai rău caz, are un joc egal.

În această variantă este evident că nebunul alb de pe a4 este situat mai puţin avantajos decât pe câmpul b5.

Să ne întoarcem acum la diagrama 228 spre a analiza o altă continuare a albului:

5...C:e4 6.d4! (Această mutare este mai bună decât 6.Te1. Negrul nu poate lua cu pionul la d4, deoarece va urma 7.Te1, cu mari neplăceri, din cauza calului legat.) **6...b5 7.Nb3 d5!** (Înapoind pionul, negrul obţine egalitate în centru.) **8.d:e5 Ne6 9.c3** (Această mutare are ca scop păstrarea nebunului pe care negrul l- ar putea schimba prin mutarea Ca5.) **9...Ne7 10.Cbd2 0–0 11.Nc2 f5 12.e:f6 C:f6.** Negrul l-a întrecut pe alb în dezvoltare şi la momentul oportun va putea ataca poziţia regelui alb. În schimb, negrul are slabe câmpurile c5 şi e5. Teoria deschiderilor consideră că şansele părţilor sunt echilibrate.

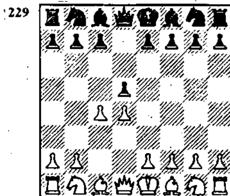
Să analizăm acum al doilea sistem, atunci când negrul refuză să ia pionul cu calul la mutarea a 5-a, revenind deci la diagrama 228:

5...Ne7 6.Te1 b5 (Negrul era ameninţat cu schimb pe câmpul c6 şi pierderea pionului e5.) **7.Nb3 d6 8.c3 0–0 9.d4 Ng4.** O manevră bună. Legând calul f3 negrul creează în centru presiune asupra pionului d4. Din această cauză este mai bine ca albul, în loc de 9.d4, să joace 9.h3, prevenind legarea.

Gambitul damei

1.d4 d5 2.c4 (Diagrama 229). Albul organizează atacul centrului negru cu pionul său din flanc. Spre deosebire de „Gambitul regelui" în care, de asemenea, la a doua mutare începe atacul pionului negru central, operaţiile care se desfăşoară în stadiul iniţial al „Gambitului damei" se produc într-un sector al tablei unde nu apare un pericol real pentru regi. „Gambitul damei" este una dintre acele deschideri care sunt caracteristice pentru lupta poziţională.

229



a) **Gambitul damei acceptat**

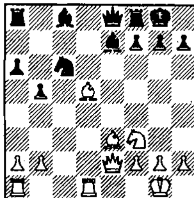
2...d:c4 3.e3 e5! (Este greşită apărarea pionului de gambit prin 3...b5 4.a4 c6 5.a:b5 c:b5 6.Df3 şi negrul, pentru a salva turnul, este nevoit să sacrifice calul prin mutarea 6...Cc6.) **4.N:c4** (Nu este convenabil 4.d:e5 D:d1+ 5.R:d1 Ne6.) **4...e:d4 5.e:d4 Cc6** (Acum ambele părţi îşi încheie dezvoltarea.) **6.Ne3 Nd6 7.Cc3 Cf6 8.Cf3 0–0 9.0–0 Ng4.** Jocul este egal.

Revenind la diagrama 229, să studiem o altă continuare, mai bună, a albului:

3.Cf3! (Împiedicând mutarea 3...e5)

3...Cf6 4.e3! c5! (Apărarea pionului c4 nu este nici în acest caz justificată: 4...b5 5.a4 c6 6.a:b5 c:b5 7.b3 Ne6 8.b:c4 b:c4 9.Ce5 Dc7 10.Da4+ Cbd7 11.Ca3. Înapoind pionul, negrul începe să atace centrul.) **5.N:c4 e6** [Dacă negrul ar fi jucat 5...Ng4, ar fi putut urma 6.N:f7+ R:f7 7.Ce5+ Re8 8.C:g4, sau 6.Ce5! Nh5 (6...N:d1 7.N:f7 ≠) 7.D:h5! Da5+ 8.Nd2 D:d2+ 9.C:d2 C:h5 10.N:f7+ Rd8 11.N:h5 şi negrul ar fi pierdut o figură. La mutarea 6.Ce5, negrul poate răspunde mai bine cu 6...Ne6, însă, după 7.N:e6 f:e6 8.Cc3, dezvoltarea negrului ar fi fost oprită pentru mult timp. La mutarea 5...Ng4 este foarte bună şi continuarea 6.Db3, iar la 6...e6 7.D:b7 N:f3 8.g:f3 Cbd7 9.Cc3.] **6.0–0 c:d4 7.e:d4** (Luarea cu calul pe câmpul d4 ar fi uşurat sarcina negrului, deoarece albul ar fi renunţat la presiunea asupra importantului punct central e5.) **7...Cc6 8.Ne3 Ne7 9.Cc3 0–0 10.De2 a6** (În „Gambitul damei" negrul dezvoltă cu greutate nebunul din c8. Mutarea 10...a6 pregăteşte manevra b7–b5 şi Nc8–b7. Dar această manevră necesită mult timp. Ar fi fost mai bine 10...Nd7.) **11.Tfd1 b5?** (Trebuia jucat 11...Da5.) **12.d5!** (O decizie justă. Albul a luat–o înaintea negrului cu dezvoltarea. În asemenea cazuri este utilă deschiderea coloanelor pentru pătrunderea figurilor. Dacă s–ar fi jucat 12.Nb3 Nb7 13.d5 e:d5 14.N:d5 Dc7 15.Tac1 Tac8, negrul ar fi avut timp să aducă în joc turnurile şi să echilibreze jocul.) **12...e:d5** (După 12...b:c4 13.d:c6 Dc7 14.D:c4, negrul pierde un pion.) **13.C:d5 C:d5 14.N:d5 De8** (Diagrama 230. Se ameninţa 15.N:c6 şi 15.N:f7+ cu luarea damei. Acum poziţia negrului este evident nesatisfăcătoare: dama are un loc slab, calul este atacat şi legat, turnurile nu participă la luptă. În asemenea cazuri, adversarul trebuie să caute o lovitură tactică, care să–l ducă la câştig material. Se pare că mutarea 15.Tac1 este bună, însă, după 15...Nb7 16.Ce5 Tc8, negrul se apără fără pierderi.) **15.Ng5!** (Continuarea corectă a atacului. E posibil şi 15.Nc5.) **15...N:g5 16.D:e8 T:e8 17.N:c6**

230



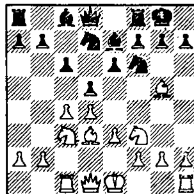
Ng4 18.N:a8 şi albul câştigă.

Să analizăm o altă continuare (Diagrama 229).

b) Gambitul damei refuzat

2...e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 (Albul ameninţa cu 5.N:f6 şi dacă 5...D:f6 atunci 6.c:d5.) **5.e3 0–0 6.Cf3 Cbd7 7.Tc1 c6 8.Nd3** (Diagrama 231. Negrul are o poziţie solidă, dar este strâmtorat. El are

231



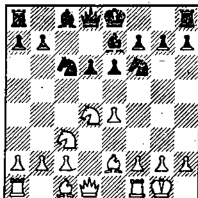
greutăţi în dezvoltarea nebunului c8. Metoda justă de apărare în asemenea poziţii constă în schimbul figurilor active ale adversarului.) **8...d:c4** (La prima vedere se pare că uşurează albului ocuparea centrului, legat de mutarea e3–e4, posibilă în viitor.) **9.N:c4 Cd5** (Forţează schimbul nebunului) **10.N:e7 D:e7**

11.0–0 C:c3 12.T:c3 c5! (Trebuie subminat centrul albului, deschizând drumul nebunului.) **13.Dc2 e:d4 14.e:d4 Cb6 15.Te1 Df6.** Dezvoltând nebunul, negrul obţine un joc egal. Acest sistem de apărare a fost elaborat de J.R. Capablanca.

Apărarea siciliană

1.e4 c5 (Chiar de la prima mutare negrul începe lupta pentru importantul punct central d4.) **2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4** (Lupta pentru câmpul d4 s–a terminat deocamdată în favoarea albului. Acum negrul începe să lupte pentru câmpurile e4 şi d5.) **4...Cf6 5.Cc3** (Ar fi fost greşit 5.C:c6 deoarece, după 5...b:c6, se realizează întărirea câmpului d5.) **5...d6 6.Ne2** (Dacă nebunul va fi mutat la b5, atunci, după Nd7, negrul se eliberează prin schimburile pe d4 şi b5. La mutarea 6.Nc4 negrul va răspunde cu 6...e6.) **6...e6 7.0–0 Ne7** (Diagrama 232).

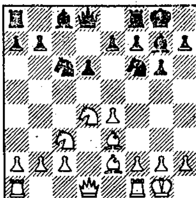
232



Sistemul de apărare ales de negru se numeşte **„varianta Scheveningen"**. Figurile negre sunt incomodate în mişcări şi sunt dispuse numai pe trei linii. Pe de altă parte, negrul poate termina nestingherit dezvoltarea pieselor sale; zidul de pioni d6 şi e6 apără câmpurile centrale d5 şi e5. Negrul are o poziţie închisă dar sigură. Totuşi, jucătorii începători trebuie să evite asemenea sisteme, deoarece apărarea lor cere o înaltă calificare.

La a şasea mutare, negrul putea juca altfel: **6...g6 7.0–0 Ng7** (Cu ameninţarea 8...C:c4 şi 9...C:d4) **8.Ne3 0–0** (Diagrama 233).

233



Sistemul de apărare al negrului se numeşte **„varianta dragonului"**. Această denumire a primit–o din cauza configuraţiei pionilor negri d6, e7, f7, g6 şi h7 care aminteşte forma unui dragon. Negrul a pregătit contraatacul în centru d6–d5, după care el obţine o poziţie deplin satisfăcătoare. Poate urma:

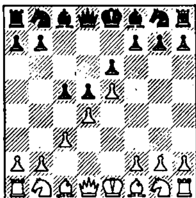
9.Cb3 Ne6 (Ambele părţi au intensificat presiunea asupra câmpului d5.) **10.f4 Ca5.** Nu se putea juca 10...d5 din cauza 11.f5 şi, în cazul retragerii nebunului, albul câştigă pionul d5. Din această cauză, negrul începe să opereze pe flancul damei unde perechea de nebuni şi–a îndreptat de pe acum atacul. Lor li se alătură în curând turnul, după mutarea lui pe c8. Pentru a contrabalansa presiunea negrului, albul trece la atacarea flancului regelui, de exemplu prin **11.f5 Nc4 12.C:a5 N:e2 13.D:e2 D:a5 14.g4.** Varianta dragonului duce la o luptă plină de conţinut şi de aceea este întâlnită adesea în jocurile dintre maeştri.

În toate deschiderile analizate mai sus, poziţia avea un caracter deschis. Centrul se afla sub atacul ambilor adversari. Dar sunt posibile şi deschideri în care centrul este închis şi devine imobil.

Apărarea franceză

1.e4 e6 2.d4 d5 (Acum albul poate lua pe d5. În acest caz, după 3.e:d5 e:d5, se creează o poziţie care nu se deosebeşte cu nimic de deschiderile deschise.) **3.e5** (Acum centrul este închis cu două lanţuri de pioni: e5, d4 la alb şi f7, e6, d5 la negru.) **3...c5** (Scopul acestei mutări este clar: negrul submineazā lanţul central al albului.) **4.c3** (Diagrama 234).

234



Lanţul albului s–a extins şi are patru verigi: b2, c3, d4 şi e5. Marele maestru A. Nimzovici, care a studiat în decurs de mulţi ani teoria poziţiilor închise, a numit veriga de jos baza lanţului de pioni. La alb baza lanţului este pionul b2, iar la negru pionul f7.

Importanţa pionului e5 constă în aceea că el formează un intrând (cap de pod) în poziţia adversarului şi îngreuiază mutarea figurilor de pe un flanc pe altul. În afară de aceasta el îi ocupă calului negru câmpul f6, de pe care calul negru nu numai că ar fi putut ataca punctele centrale, dar ar fi putut apăra şi flancul regelui.

Dezavantajul unor astfel de lanţuri de pioni constă în aceea că ele pot fi străpunse („subminate"). Străpungerea poate fi făcută împotriva oricărei verigi; prin mutarea 3...c5 negrul atacă pionul d4, iar dacă el va juca la momentul oportun f7–f6, atunci va slăbi prin aceasta pionul e5.

Atunci când centrul este blocat, lupta se deplasează pe flanc şi, în comparaţie cu partidele deschise, are un caracter lent.

4...Cc6 5.Cf3 Db6 6.Nd3 c:d4 7.c:d4 Nd7 (O mare greşeală ar fi fost mutarea 7...C:d4? deoarece ar fi urmat 8.C:d4 D:d4 9.Nb5+ şi albul câştigă dama. Prevenind şahul pe câmpul b5, negrul ameninţă cu luarea pionului d4.) **8.Ne2 Cge7** (Negrul mai aduce o figură pentru atacarea pionului blocat d4.) **9.b3 Cf5 10.Nb2 Nb4+ 11.Rf1** (Albul a fost forţat să mute astfel, deoarece atât 11.Cbd2, cât şi 11.Cc3, duc la pierderea pionului.) **11...h5** (Prin această mutare, negrul asigură calului său câmpul f5, de unde albul, prin mutarea g4, l–ar fi putut obliga să se retragă.) **12.a3 Ne7 13.b4.** Cu toate că albul a pierdut rocada, el are o poziţie pe deplin satisfăcătoare. După mutările g3 şi Rg2, el termină repede mobilizarea forţelor sale. La rândul său, negrul nu are greutăţi de niciun fel în dezvoltarea pieselor.

Închiderea centrului poate fi făcută şi în partidele cu caracter deschis. Atunci când am analizat mai sus al doilea sistem de apărare din „Partida spaniolă": **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0–0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0–0** – după mutările **9.d4 Ng4** – albul putea să joace **10.d5**, închizând în felul acesta centrul. Planul negrului se va reduce din nou la străpungerea lanţului de pioni prin mutările c6 sau f5.

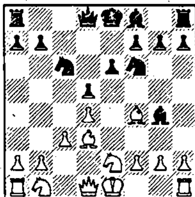
În varianta „**Partidei italiene**" analizată mai sus: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 De7 5.d4 Nb6 6.0–0 d6** – albul poate imprima jocului un caracter închis prin mutarea **7.d5**.

Într–una din variantele „**Apărării franceze**": **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7** – albul poate imprima jocului un caracter deschis, continuând cu 5.e:d5. Dacă însă albul va juca **5.e5 Cfd7 6.N:e7 D:e7**, se va ajunge la o poziţie închisă. Albul trebuie să se gândească la întărirea punctului e5 în cazul străpungerii f7– f6. Din această cauză se

recomandă **7.f4 0–0 8.Cf3 c5 9.Cb5 Cc6 10.c3** ş.a.m.d.

Apărarea Caro–Kann

1.e4 c6 (Negrul se pregăteşte să avanseze pionul d5, însă, spre deosebire de „Apărarea franceză", o face mutând pionul „c". Defectul mutării 1...e6 constă în aceea că se închide ieşirea nebunului c8. Mutarea 1...c6 lasă liberă diagonala c8–h3, însă, la rândul ei, ocupă calului b8 cel mai bun câmp de dezvoltare. Deschiderea jocului cu 1.e4 c6 se numeşte „Apărarea Caro–Kann", după numele a doi maeştri ai şahului, care o utilizau cu predilecţie.) **2.d4 d5 3.e:d5** (Albul putea continua jocul în diferite feluri, de exemplu cu mutarea 3.e5 închizând centrul. Negrul va răspunde cu 3...Nf5! şi abia apoi cu 4...e6 şi va scăpa de dificultăţile legate de dezvoltarea nebunului de pe câmpul c8. Prin mutarea 3.Cc3, albul putea să apere pionul, şi atunci negrul, continuând cu 3...d:e4 4.C:e4, ar fi imprimat partidei un caracter deschis.) **3...c:d5 4.Nd3** (În capitolul VII s–a precizat că, în timpul desfăşurării deschiderii, trebuie să se împiedice, în măsura posibilităţilor, mutările adversarului care duc la o bună dezvoltare a pieselor sale. La mutarea 4.Cf3, negrul răspunde cu 4...Nf5 sau 4...Ng4. Deocamdată albul îl împiedică s–o facă.) **4...Cc6 5.c3 Cf6 6.Nf4 Ng4** (În felul acesta, negrul şi–a dezvoltat nebunul fără a–l închide cu mutarea e6. El putea, de asemenea, să joace 6...g6 şi apoi 7...Nf5. Este drept că albul, prin schimbul pe câmpul f5, poate dubla pionii negri, slăbind apărarea de pioni după rocada mică a negrului. În schimb, presiunea negrului asupra centrului se va mări: el ia în stăpânire câmpul e4. Apropierea pionilor de centru prin schimb este, în majoritatea cazurilor, avantajoasă.) **7.Ce2 e6** (Diagrama

235 

235). În continuare, negrul îşi va dezvolta nebunul de câmpuri negre, va face rocada şi va avea o poziţie bună.

EXERCIŢII

161. O partidă începe cu mutările: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.c3. Cum trebuie să continue negrul jocul?

162. „Partida scoţiană" începe cu mutările 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4. Plecând de la principiile generale ale dezvoltării în deschidere, cum trebuie să continue negrul apărarea?

163. Într–o partidă s–au făcut următoarele mutări: 1.d4 d5 2.c4 Cf6. Cum poate dovedi albul că ultima mutare a negrului este slabă?

José Raoul Capablanca y Graupera, al treilea campion mondial

Viitorul campion mondial s–a născut la Havana pe 19 noiembrie 1888. La 4 ani (!), învaţă şah de la tatăl său, proprietar al unei plantaţii de trestie de zahăr lângă Havana, iar la 13 ani cucereşte titlul de campion al Cubei şi obţine primul său record: cel mai tânăr campion naţional din toate timpurile. Termină colegiul la New York unde, în 1904, se înscrie la Clubul de Şah Manhattan şi uimeşte asistenţa prin jocul său rapid şi eficient. Studiază între 1906–1908 la Universitatea Columbia, pe care o părăseşte spre a se dedica şahului. Ascensiunea sa este fulgerătoare: câştigă meciul cu Marshall (campionul SUA) la New York în 1909 (+8 =14 –1) şi ocupă primul loc, înaintea marilor maeştri din elita şahului, la turneul San Sebastian 1911 (+6 =7 –1). Apoi, în intervalul 1912–1920, câştigă 14 din cele 17 confruntări internaţionale la care participă şi se impune ca şalanger al lui Em. Lasker.



J. R. Capablanca
(n.1888, d.1942)

Meciul pentru titlul suprem se organizează la Havana, pentru 30 de partide, în anul 1921. Em. Lasker nu se acomodează cu clima tropicală excesivă din Cuba și abandonează lupta după numai 14 partide la un scor net favorabil șalangerului (+4 =10 –0), care devine astfel al treilea campion mondial.

După această ultimă victorie, în evoluția lui Capablanca apare o anumită plafonare. Unul dintre motivele obiective ale acestei delăsări este evident: nu mai avea adversar de bătut. Astfel, între anii 1914–1924 a pierdut numai o singură partidă, la Réti, înfrângere care a devenit o știre de presă senzațională: „Capablanca a pierdut o partidă!". Celălalt motiv, încă mai îndreptățit, este că guvernul cubanez l–a promovat pe Capablanca, formal, ca diplomat și i–a alocat o retribuție substanțială care l–a asigurat, din punct de vedere material, pentru întreg restul vieții. Au dispărut astfel principalele motivații ale șahistului profesionist: afirmarea în ierarhia șahistă și satisfacerea nevoilor materiale.

Trezirea a fost dură. În istorica sa confruntare cu Alehin în meciul de la Buenos Aires din 1927, Capablanca cedează titlul, pierzând 6 partide (+3 =25 –6). Dacă înainte el avea iluzia că știe totul despre șah, acum reia studiul teoriei șahului, analiza obiectivă a unor variante, spre a nu se bizui numai pe intuiția sa genială din partidă. Drept care, câștigă din nou aproape tot ce joacă, dar Alehin îi refuză mereu revanșa astfel că, după ce la Olimpiada de la Buenos Aires 1939 se comportă excelent (+6 =5 –0), la același nivel cu Alehin, se retrage din activitatea competițională.

Trebuie reținut că în întreaga sa prestație din elita șahului a jucat în turnee și meciuri circa

New York, 1924. De la stânga spre dreapta: așezați – F. D. Yates(9), J. R. Capablanca(2), D. Janowski(11), Ed. Lasker(10), Em. Lasker(1); în picioare – F. Marshall(4), S. Tartakover(8), G. Maroczy(6), A. Alehin(3), R. Réti(5), Ef. Bogoliubov(7).
În paranteze, locul ocupat în clasamentul final al turneului.

600 de partide, din care a pierdut numai 35 de partide, ceea ce pare incredibil.

Reîntors la New York, Capablanca moare pe data de 8 martie 1942, în urma unei crize de hipertensiune survenite în timp ce asista la o partidă în saloanele Clubului de Şah Manhattan.

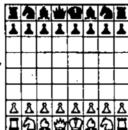
Ca jucător, Capablanca are un repertoriu restrâns de deschideri, preferă stilul poziţional şi nu se desprinde în practică de „Şcoala nouă", deşi uneori cochetează cu ideile hipermoderniştilor. Jocul său convinge prin „prudenţă, claritate, profunzime şi năzuinţă spre o corectitudine absolută" (Kmoch). De aceea apelativul „genial" devine firesc când se vorbeşte sau se scrie despre Capablanca. Iată cum Alehin recunoaşte, postum, meritele lui Capablanca: „În istoria şahului, nu este şi nici nu a fost un jucător atât de talentat ca marele Capablanca. Prin moartea lui s-a pierdut unul dintre cele mai strălucite genii ale şahului, pe care nimeni nu-l va ajunge vreodată".

Titanul şahului a fost vestit de asemenea pentru cărţile sale apărute în anii 1920–1925: „Fundamentele şahului", „Cariera mea şahistă" şi ultima „Lecţii de şah". În lucrările sale, el a evidenţiat principiile de bază ale jocului, a oferit o viziune realistă a şahului şi a îndrumat cu abilitate cititorul spre o înţelegere superioară a acestei activităţi, chiar dacă amatorul se mărgineşte uneori să vadă în şah „numai" un mijloc de delectare spirituală.

Capablanca pare să fi anticipat parţial, prin realizările lui, principiul „armoniei dinamice" preconizat de Suetin cu mult mai târziu.

Strămoşii şahului (II)

În Persia, la graniţa secolelor VI–VII, derivat din chaturanga, se atestă **şahul arab** numit **şatrandj** (părintele şahului actual), care se răspândeşte până la finele sec. al VIII-lea în întreaga lume arabă şi se stabilizează în forma expusă în diagrama alăturată, care – după cum vedeţi – este monocoloră. Denumirile pieselor şi principalele reguli de joc sunt (cf. manuscriselor arabe): **Shah** (rege) – mută câte un câmp în orice direcţie; **Farsin** (damă) – merge câte un câmp numai pe diagonală; **Rukh** (turn), piesa cea mai tare – mută ca în şahul modern; **Asp** (cal) – mută ca în şahul actual; **Alfil** (nebun) – sare pe diagonală peste un câmp intermediar, ocupat sau neocupat; **Piadah** (pion) – merge pe coloană câte un câmp şi capturează pe diagonală. Nu existau rocada şi luarea în trecere a pionului. Câştigul se realiza în caz de mat, pat sau câştigarea tuturor pieselor adversarului. Remiza se obţinea dacă forţele rămâneau în final egale sau în caz de şah etern.



Şatrandjul ajunge la apogeu în sec. al X-lea, de când se cunosc, prin manuscrisele rămase, numele unor **„alla "** (maeştri de şah), ca Al-Adli, As-Suli şi Al-Laglag, aşa cum rezultă din partidele notate şi din **„mansubele"** (problemele) create de ei.

În evul mediu, lumea musulmană a venit în contact direct cu popoarele din sudul şi estul Europei, şatrandjul răspândindu-se încet pe teritoriile actuale ale Spaniei, Franţei, Italiei, Greciei şi Ucrainei.

În perioada anilor 1200–1450 se naşte **şahul european**, prin evoluţia treptată a şahului arab. Într-o primă etapă s-au dinamizat unele piese. Apoi s-a introdus remiza prin pat, actualele reguli de mat şi tabla de joc bicoloră (atestate 1275 şi 1283). În fine, dama şi nebunul s-au eliberat ca în prezent (atestat 1497) şi s-a generalizat rocada şi luarea în trecere a pionului (atestate 1575).

Sub această formă, „Jocul regilor" s-a răspândit în întreaga Europă şi apoi în toate ţările unde s-a impus cultura europeană, dezvoltându-se aşa cum se arată în prezentul manual (a se vedea şi anexele). Transformarea pionului în orice piesă, chiar dacă aceasta se află pe tablă, apare ca regulă definitivă abia la finele sec. al XVIII-lea.

„Regele jocurilor" se pare că a intrat în România pe două căi, la finele sec. al XVII-lea: dinspre vest (Italia, Austria şi Ungaria) în Transilvania şi Banat; dinspre est (Rusia) şi sud (Turcia) în Moldova respectiv Muntenia. Mai întâi s-a jucat şah de către nobilii şi cărturarii timpului şi doar spre finele sec. al XIX-lea acest joc a intrat şi în cercurile înalte ale burgheziei. Pentru evoluţia şahului românesc a se vedea sfârşitul cap. XXIII şi anexele.

(Radu Breahnă)

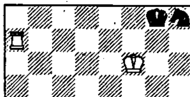
FINALURILE DE PARTIDĂ. TURN CONTRA CAL SAU NEBUN. FIGURI CONTRA PIONI

„Poziţiile simple dau posibilitate tânărului şahist nu numai să înţeleagă dar şi să „simtă" de ce este în stare fiecare figură".
(V. Smâslov)

Turn contra cal

În terminologia şahistă, câştigarea turnului în schimbul calului sau nebunului se numeşte câştigarea calităţii. În mijlocul jocului şi în final, când fiecare din părţi are pioni, superioritatea turnului faţă de cal sau nebun este destul de evidentă şi de cele mai multe ori duce la victorie. Dacă, însă, nu mai există pioni, finalul de turn contra cal sau nebun duce la remiză. Există însă şi aici excepţii.

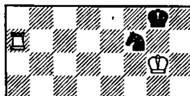
236



În poziţia din diagrama 236, negrul pierde din cauza lipsei de mutări (zugzwang). Calul nu are nici o mutare. 1...Rf8 duce la mat. Dacă primul mută negrul, atunci se pierde calul. Dacă prima mutare o are albul, atunci el cedează rândul la mutare adversarului, făcând o mutare de aşteptare, de exemplu **1.Tb7.**

În poziţia din diagrama 237, negrul este ameninţat de mat şi calul lui este sub atac. 1...Ch8+ 2.Rf6 duce la poziţia de pierdere indicată în diagrama precedentă. 1...Cd8 pierde calul după 2.Ta8.

237



Rămâne **1...Ce5+ 2.Rf6 Cg4+ 3.Rf5 Ce3+** (3...Ch6+ 4.Rg6) **4.Re6.** Tactica albului este să nu permită calului negru să se apropie de rege, să-i limiteze treptat mişcările şi apoi să-l captureze.

Să vedem câteva variante:

a) **4...Cg4 5.Ta4! Ch6 6.Rf6 Cf7** (Sau 6...Rh7 7.Th4) **7.Ta8+, +-.** Dacă 5...Cf2 6.Td4 (Turnul este la distanţă de un câmp pe diagonală faţă de cal, controlând câmpurile d1, d3, e4, g4.) 6...Rg7 7.Rf5 Ch3 8.Rg4 Cf2+ 9.Rg3 Ch1+ 10.Rg2, +-.

b) **4...Cc4 5.Ta4 Cd2** (5...Cb6 6.Tb4; 5...Ce3 6.Te4 Cc2 7.Rd5 Rg7 8.Rc5 Rf6 9.Te2 Ca3 10.Rb4, +-) **6.Tf4** etc., **+-.**

Dacă, în loc de 3...Ce3+, negrul joacă **3...Cf2,** atunci **4.Td7!** (4.Ta3 Rg7 5.Tf3! Cd1 6.Re5 Cb2 7.Rd4 Ca4 8.Tb3 şi 9.Tb4) **4...Ch3 5.Td2 Rf7 6.Tg2 Re7 7.Rg4** etc., **+-.**

Să presupunem că, în diagrama 237, regele negru se află pe câmpul f8. Această mică schimbare a poziţiei nu mai

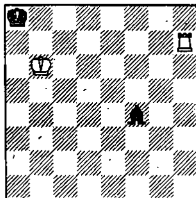
aduce câştig albului. Negrul poate să se apere, fiind la mutare, în două feluri: 1...Cd8 2.Rf6 Re8 3.Te7+ Rf8 4.Td7 Re8! (Nu 4...Cc6 5.Td6 etc.); sau 1...Cd6 2.Td7 Ce8! 3.Rf5 Cg7+ 4.Rg6 Ce8. Astfel, chiar atunci când regele este la marginea tablei, în lupta dintre turn şi cal turnul nu poate câştiga dacă negrul se apără corect.

Dacă regele părţii mai slabe se află în centrul tablei, adversarul nu va reuşi să-l aducă nici măcar la marginea tablei.

Turn contra nebun

Şi în lupta turnului împotriva nebunului, la o apărare corectă, nu poate fi forţat regele să treacă la marginea tablei. Dar dacă regele părţii mai slabe este forţat să se retragă pe ultima linie, atunci se va afla în siguranţă în colţul opus culorii câmpurilor pe care mută nebunul.

238

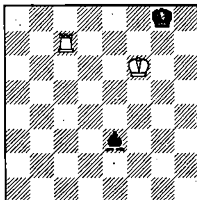


Remiză

În diagrama 238, regele negru stă pe colţul alb, iar nebunul este de câmpuri negre. Albul nu poate câştiga: **1.Th8+ Nb8** şi, pentru a evita patul, albul trebuie să-şi retragă regele sau turnul. Nu ajută nici **1.Ta7+ Rb8 2.Te7 Ra8** (Sau 2...Rc8) **3.Te8+ Nb8.**

Dacă, în diagrama 239 mută albul, atunci câştigă cu **1.Tf7!** (Regele negru este silit să meargă în colţul periculos. Câmpul din colţul h8 este de culoare neagră şi nebunul este şi el de aceeaşi culoare. Albul câştigă cu ajutorul unui procedeu cunoscut de cititor, acela al atacului dublu.) **1...Nd4+** (La orice altă mutare a negrului urmează acelaşi răspuns.) **2.Rg6** (Regii se află în opoziţie şi

239



Albul la mutare câştigă

albul ameninţă cu mutarea 3.Td7, atacând simultan nebunul şi ameninţând cu mat. Împotriva acestei manevre nu există apărare.) **2...Ng1** (2...Nb2 3.Tb7 Ne5 4.Te7 Nd6 5.Te8+ Nf8 6.Ta8 şi la prima mutare mat.) **3.Tf1 Nh2** (La Ne3, Nd4, Nc5, Nb6 urmează corespunzător Te1, Td1, Tc1, Tb1 şi urmărirea continuă.) **4.Th1 Nf4 5.Th4 Ng3 6.Tg4! Nf2 7.Tg2** (Aceeaşi mutare ar fi urmat şi la 6...Nh2. Acum nebunul negru este nevoit să părăsească coloanele „f", „g" şi „h", pe care era în siguranţă.) **7...Nd4** (După 7...Nh4, albul câştigă nebunul dând şah prin descoperire: 8.Rh5+!.) **8.Td2 Nh6 9.Tb2 Nc7 10.Tc2 Nd6 11.Tc8+ Nf8 12.Td8 Rh8 13.T:f8≠.**

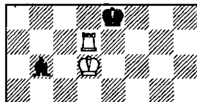
Dacă mută primul, negrul trebuie să plece din colţul periculos. Direct 1...Rf8 nu e posibil din cauza matului şi de aceea negrul joacă **1...Nd4+ 2.Re6 Rf8 3.Tf7+ Rg8** [După 3...Re8 4.Tf4 Ng7(Sau 4...Nb6 5.Tb4) 5.Ta4 negrul pierde nebunul.] **4.Td7** (Dacă albul ar fi reuşit să aducă regele pe câmpul g6, el ar

fi câştigat prin procedeul pe care l-am examinat mai sus.) **4...Nc3.**

Împiedicând astfel mutarea 5.Rf6, negrul obţine remiză. Dacă 5.Rf5, atunci 5...Rf8 şi apoi 6...Re8.

J. Berger

240



Albul mută şi câştigă

În studiul din diagrama 240, cu albul la mutare, soluţia este:

1.Re6 Rf8 (Regele negru părăseşte opoziţia periculoasă, deoarece albul ameninţă să câştige cu mutarea Tb7, atacând nebunul şi ameninţând simultan cu mat.) **2.Tf7+ Rg8 3.Rf6!.**

Spre deosebire de exemplul precedent, negrul nu a putut împiedica această mutare, ocupând diagonala principală. Acum însă albul mută regele pe câmpul g6 şi câştigă, după cum s-a arătat mai sus.

Este interesant că negrul nu se poate salva, în diagrama 240, chiar dacă este la mutare: 1...Nd4 2.Re6 etc. +-.; 1...Rf8 2.Re6 Na5 3.Tf7+ etc. +-.

Nebunul poate lupta uneori cu succes împotriva turnului şi a unui pion liber, în special atunci când pionul se află departe de rege.

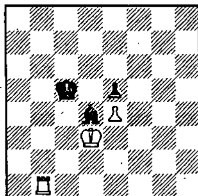
În partida P. Romanovski – I. Rabinovici, 1924, a survenit următoarea poziţie: Rf3, Ta4 p.g6; Rf6, Nc1. Albul a jucat 1.Tc4 Nh6! 2.Tc6+ Rg5! şi partida s-a dat remiză, deoarece urma inevitabil 3...Ng7 şi 4...Nf6 şi pionul g6 se pierde. Ar fi fost mai bine **1.Tg4 Rg7** (Nu 1...Ng5? din cauza 2.T:g5) **2.Re4 Nb2 3.Rf5 Nc3 4.Tc4 Nb2 5.Tc7+ Rg8 6.Rg5 Nd4** (Nu se putea permite ca albul să ocupe cu regele câmpul h6.) **7.Tc4** (La 7.Rh6 negrul va răspunde 7...Ne3+.) **7...Ne5** (Nu merge 7...Nb2 8.Tc8+ Rg7 9.Tc7+ Rg8 10.Rh6 şi câştigă) **8.Te4 Nc3 9.Te8+ Rg7 10.Te7+ Rg8 11.Rh6 Nd2+ 12.Rh5 Nc3 13.g7! Rh7!** (După 13...N:g7 14.Rg6 albul câştigă, conform analizei precedente.) **14.Tf7! N:g7 15.Rg5 Rg8 16.Rg6** şi câştigă.

Şi mai rapid este **1.Ta6+!.**

În poziţia: Re3, Th5, p.e4; Re6, Nc7 – s-a jucat **1...Nb6+ 2.Rf4 Nc7+ 3.e5 Rd5 4.Tg5 Nb8!.** În continuare negrul joacă Nb8-c7-b8 şi face remiză, deoarece albul nu poate întări poziţia figurilor sale fără a pierde pionul. Era greşit 4...Re6 5.Re4 Nb8 6.Th5 Nc7 7.Th6+ Re7 8.Th7+ Rd8 9.T:c7 R:c7 10.Rf5, +-.

Dacă fiecare din adversari mai are pioni, atunci posibilităţile de câştig ale părţii mai tari cresc (Diagrama 241). Adesea, câştigul se realizează pe calea trecerii în finalul de pioni.

241



Albul câştigă

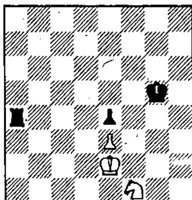
1.Tc1+ Rd6 (1...Rb4 2.Tc4+ Rb5 3.T:d4 c:d4 4.R:d4 şi câştigă.) **2.Rc4 Ne3 3.Ta1 Nd4 4.Ta6+ Re7 5.Rd5 Rf7 6.Rd6** (6.Te6 şi apoi 7.T:e5 duce numai la remiză, deoarece negrul cu mutarea Re7 ocupă opoziţia.) **6...Nb2 7.Ta2 Nd4 8.Ta3 Nb2 9.Tf3+ Re8 10.Re6 Rd8** (10...Nd4 11.Tf1 Nb2 12.Tb1 etc.) **11.Tf8+ Rc7** (Prima parte a problemei este rezolvată. Regele negru nu poate să ajungă pe câmpul e7, care este atât de important. Rămâne ca turnul să fie mutat pe câmpul d5, nepermiţând regelui negru să meargă înapoi la d8.) **12.Ta8 Nc3** (12...Rc6 13.Td8) **13.Ta7+ Rd8**

14.Td7+ Rc8 (La mutarea 14...Re8 este decisiv răspunsul 15.Tc7.) **15.Td5** şi **16.T:e5.**

Întreaga manevră care a dus la victorie se compune din următoarele părţi: prima – aducerea regelui alb într–o poziţie activă, alături de pionul e5 ; a doua – îndepărtarea regelui negru de pionul e5 şi ultima – trecerea în finalul de pioni.

După aceeaşi metodă se duce lupta şi în poziţia din diagrama 242.

242

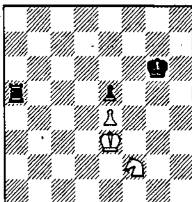


Negrul câştigă

1...Rg4 2.Cd2 Ta2 3.Re1 T:d2! 4.R:d2 Rf3. Negrul a trecut în finalul de pioni care–i aduce victoria.

Mutând poziţia cu o linie mai sus, ar fi remiză (Diagrama 243).

243



Remiză

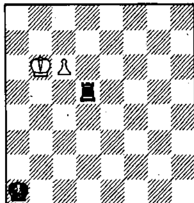
1...Ta3+ 2.Re2 Rg5 3.Cd3! Ta5 4.Re3 Rg4 5.Rf2 Rh3 6.Rf3 Ta3 7.Re2 şi remiză. Sacrificarea calităţii duce la câştigarea pionului e4, dar e tot remiză. Atacarea pionului e5 de către cal imobilizează regele sau turnul, care sunt nevoiţi să–l apere. Regele negru nu are posibilitatea să ajungă pe câmpurile f4 sau d4.

Turn contra pion

De cele mai multe ori turnul învinge pionul, însă atunci când pionul este aproape de câmpul de transformare, iar turnul este plasat în mod nefericit, se întâmplă ca pionul să fie mai tare decât turnul. În diagrama 244 este prezentat un minunat studiu al lui Saavedra.

Saavedra

244



Albul la mutare, câştigă

După **1.c7**, turnul negru nu mai poate opri pionul. Din această cauză negrul joacă **1...Td6+ 2.Rb5!** (La 2.Rb7 urmează 2...Td7, iar la 2.Rc5 – 2...Td1!.) **2...Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2** (Acum se pare că rezistenţa negrului a fost învinsă şi pe tablă va apare dama albă. Finalul damă contra turn se câştigă de partea cea mai puternică, fără prea multă greutate, aşa cum se va arăta mai târziu. Dar negrul găseşte o apărare

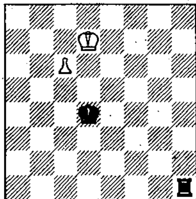
ingenioasă.) 5...Td4!! (Dacă acum 6.c8D?, atunci 6...Tc4+! 7.D:c4 pat; iar la 6.Rc3 Td1 7.Rc2 Td4, poziţia se repetă.) **6.c8T!!** (Albul vrea să dea mat regelui negru care este „întemniţat" pe câmpul a1.) **6...Ta4 7.Rb3!** şi negrul pierde turnul sau este făcut mat. Notaţi (scrieţi) rezolvarea acestui studiu fără a muta piesele pe tablă.

În studiul analizat mai sus, negrul a pierdut deoarece turnul se afla la început prea aproape de pionul c6, iar apoi de regele alb. O poziţie proastă ocupă regele negru. Dacă ar fi să-l mutăm pe câmpul b1, atunci, după 1.c7, se ajunge la remiză nu numai cu 1...Td6+ ci şi cu 1...Td2 2.c8D şi turnul urmăreşte regele cu şah pe câmpurile a2, b2 şi c2. Dacă în diagrama 244 turnul negru ar fi fost pe unul din câmpurile d1 sau h5, albul ar fi obţinut remiză. Un singur turn nu va putea învinge pionul care este susţinut de rege. După 1.c7 Tc1 2.Rb7, negrul va trebui să piardă turnul în schimbul pionului. Regele negru joacă rolul unui spectator. Când, în înaintarea lui, pionul este oprit de regele părţii mai tari, câştigul este sigur.

Dacă mutăm în diagrama 244 regele negru de pe câmpul a1 pe câmpul d8, albul poate să cedeze partida: 1.c7+ Rc8 urmat de 2...Td7 sau 1.Rb7 Tc5 2.Rb6 Tc1 3.Rb7 Tb1+ 4.Ra7 Rc7, −+.

Jucătorul care are un pion poate spera

245



Negrul mută, remiză

să facă remiză numai dacă regele advers se află departe şi nu poate opri pionul din faţă sau nu se poate apropia de el. Să analizăm poziţia din diagrama 245.

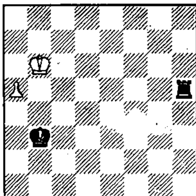
Negrul încearcă să apropie regele de pion:

1...Rc5 (1...Rd5) **2.c7 Th7+ 3.Rd8 Rd6** (Dacă albul transformă pionul în damă pe câmpul c8, atunci este mat, iar dacă mută regele pierde pionul c7. Totuşi albul are o apărare care-l salvează.) **4.c8C+!** şi remiză, potrivit analizei diagramei 237, cu regele negru pe f8 şi negrul la mutare.

Negrul ar fi câştigat dacă regele său s-ar fi aflat, în diagrama 245, pe câmpul a5: 1...Rb6 2.c7 Th7+ şi 3...T:c7, −+.

Să ne amintim de lupta turnului împotriva calului, analizată în diagrama 236. Acolo s-a demonstrat că, atunci când calul se află pe un câmp din colţul tablei, el nu salvează pe negru. Din această cauză metoda atacului unui pion de către turn din flanc duce la succes dacă pionul este marginal (Diagrama 246).

246



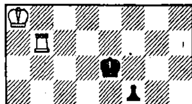
Negrul la mutare, câştigă

1...Rb4 2.a6 Th6+ 3.Rb7 Rb5 4.a7 Th7+ 5.Rb8 Rb6 6.a8C+Rc6 şi calul se pierde.

Să analizăm poziţia din diagrama 247, atât în cazul când prima mutare o are albul, cât şi în cazul când negrul este la mutare.

a) **1...Rd5!** (Sau 1...Re5!. După cum se va arăta, mutarea 1...f4? duce la

247



Albul câştigă numai dacă este la mutare

înfrângerea negrului.) **2.Tf7 Re4 3.Rb7 f4 4.Rc6 f3 5.Rc5 Re3 6.Rc4 f2 7.Rc3 Re2 8.Te7+ Rf3** (Sau 8...Rd1 =. Rău este 8...Rf1? 9.Rd2 Rg2 10.Tg7+ Rf3 11.Tf7+ Rg2 12.Re2 +–.) **9.Rd2 f1D 10.Tf7+** şi remiză.

b) **1.Ra7? Rd5!** (Este foarte important să se împiedice apropierea regelui alb. După 1...Re5 2.Rb6 f4 3.Rc5 f3 4.Rc4 Re4 5.Te7+ Rf4 6.Rd3 Rg3 7.Re3 albul câştigă.) **2.Tb4** [2.Tf7 Re4 3.Rb6 f4 4.Rc5 f3 5.Rc4 (5.Te7+ Rd3!) 5...Re3 6.Rc3 f2 7.Rc2 Re2 8.Te7+ Rf3 şi remiză.] **2...Re5 3.Rb6 f4 4.Rc5 f3 5.Rc4 f2 6.Tb1 Re4 7.Rc3 Re3** şi **8...Re2** remiză. Prima mutare a albului a fost greşită.

c) Corect este **1.Tb5!** (Nepermiţând regelui negru să pătrundă pe linia a cincea, albul opreşte indirect înaintarea pionului spre câmpul de transformare.) **1...f4 2.Rb7 f3** (Pionul s-a depărtat prea mult de rege şi se pierde. Albul poate continua imediat cu 3.Tb3 f2 4.Tf3, dar poate şi să nu se grăbească.) **3.Rc6 f2 4.Tb1 Re5 5.Tf1** şi albul câştigă. Dacă, în loc de înaintarea pionului, negrul preferă manevra regelui, jocul se desfăşoară astfel: 1.Tb5 Rf6 2.Rb7 Rg5 3.Rc6 Rg4 4.Rd5 f4 5.Rc4 f3 6.Tf5 etc. +–.

Pe baza exemplelor analizate, putem trage acum concluziile:

Regele şi turnul câştigă împotriva regelui şi a unui pion în următoarele cazuri:

1. Când regele părţii mai tari opreşte înaintarea pionului din faţă;

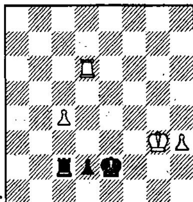
2. Când regele părţii mai slabe este împiedicat de către turn să se apropie de câmpul de transformare a pionului său: regele alb pe linia a patra, cel negru pe a cincea;

3. Când regele părţii mai tari reuşeşte să se apropie de pion pe coloana alăturată.

Regele părţii mai slabe trebuie să împiedice apropierea regelui advers de pionul său.

Exemplificăm această ultimă regulă.

248



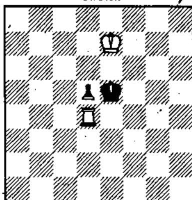
În poziţia din diagrama 248 mută albul.

1.Rg4! (Regele caută să meargă înainte ca să susţină înaintarea pionului „h" şi să nu fie oprit pe linia a patra. În afară de aceasta, negrul ameninţa cu manevra 1...Tc3+ 2.Rg4 Td3! şi pionul se transformă. Nu este suficient 1.Te6+ Rd1 2.Rg4 T:c4+ 3.Rg5 din cauza 3...Td4! cu ameninţarea 4...Rc1.) **1...T:c4+ 2.Rg5 Tc3** (La mutarea 2...Tc5+ albul va răspunde cu 3.Rg4! şi nu cu 3.Rg6 din cauza 3...Tc6! 4.T:c6 d1D. Negrul ameninţă cu 3... Td3 şi de aceea albul trebuie să cedeze imediat turnul în schimbul pionului.) **3.T:d2+ R:d2 4.h4 Re3 5.h5 Tc5+ 6.Rg4!** (Singura mutare bună, corectă. După 6.Rg6 Rf4 7.h6 Tc6+ 8.Rg7 Rg5 9.h7 Tc7+ 10.Rg8 Rg6, rezultă un final care duce la câştig: vezi diagrama 226.) **6...Re4** (6...Tc7 7.Rf5) **7.h6 Re5 8.h7 Tc8 9.Rg5 Re6 10.Rg6 Re7 11.Rg7** remiză.

În diagrama 249 este prezentat un studiu foarte ingenios. Turnul alb trebuie să se retragă. Mutările 1.Ta4 sau 1.Th4 duc

R. Réti

249



Albul la mutare, câştigă

clar la remiză după modelul diagramei 247. Este evident că trebuie să se retragă pe linia „d". Se pare că mutarea 1.Td1 este bună, însă, după 1...d4, albul nu reuşeşte să se apropie cu regele de pion, de exemplu: 2.Rd7 Rd5! 3.Rc7 Rc5 4.Rb7 Rc4 5.Rc6 d3 6.Rd6 Rc3 (Merge şi 6...Rd4) 7.Re5 d2 8.Re4 Rc2 =. Albul nu a ajuns la timp.

Câştigul se obţine printr-o mutare subtilă:

1.Td2! (Este bine şi 1.Td3.) **1...d4 2.Td1!** (Acum negrul este în zugzwang. Dacă regele negru va merge spre flancul regelui, regele alb va executa mavevra de învăluire prin flancul damei şi invers.) **2...Rd5 3.Rd7!** (Manevra imediată de învăluire ar fi fost greşită: 3.Rf6 Re4! şi remiză.) **3...Re4 4.Rc6 d3 5.Rc5 Re3 6.Rc4 d2 7.Rc3** şi albul câştigă.

EXERCIŢII

164. Ce mutare asigură albului remiza în următoarea poziţie: Rf4, Cg5, p.f5; Rd5, Ta7, p.f7?

165. Găsiţi toate cele trei etape ale manevrei ce duce la câştig în poziţia: Rf8, Ta5, p.f4; Rg6, Nd3, p.f5.

166. Cum se va termina lupta în următoarea poziţie: Rc4, p.b4; Rc2, Th2? Prima mutare o are negrul. Rezolvaţi acest exerciţiu întâi mutând piesele, apoi fără a le muta.

167. În poziţia Re5, p.d5; Ra2, Th8 negrul, pentru a opri pionul, trebuie să ajungă cu regele pe câmpul c7. Calculaţi, fără a muta piesele, dacă va putea efectua la timp această manevră, fiind la mutare.

168. In următoarea poziţie: Rc7, p.b7; Rc5, Tg5 negrul este la mutare. Care va fi rezultatul?

169. Găsiţi mutarea corectă a albului şi calea de câştig în poziţia: Re7, Tf1; Rf5 p.f4.

170. În poziţia: Rb6, p.a6; Rd6, Th1 albul mută. Găsiţi calea prin care se obţine remiza.

Turn sau figuri uşoare contra pioni

Doi pioni legaţi şi avansaţi în lagărul advers reprezintă o mare forţă. În diagrama 250, perechea de pioni a ajuns pe linia a treia. Ambii regi sunt departe de pioni şi nu participă la luptă.

În ajutorul regelui alb, mai adăugăm un turn sau o figură uşoară. Să plasăm una din aceste figuri pe orice câmp, în afara celor de pe care ea poate captura imediat unul dintre pioni. Pionii se vor dovedi mai puternici.

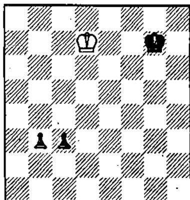
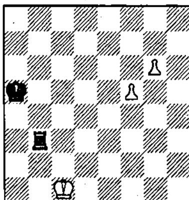
Să plasăm turnul alb pe câmpul h4. La mutarea **1.Th3** va urma **1...b2** (sau 1...c2) **2.Th1 c2**. La mutarea 1.Tc4 negrul poate răspunde cu 1...c2 şi apoi 2...b2, sau cu 1...b2 2.Tb4 c2.

Să plasăm calul alb pe câmpul f4. Dacă **1.Ce2**, atunci **1...c2** şi apoi **2...b2**. Sau 1.Ce6+! Rh8!, −+.

Să plasăm nebunul pe câmpul f3. La mutarea **1.Nd5** negrul va răspunde **1...c2** (1...b2? 2.Ne4 =).

Dar dacă regele alb va fi plasat pe câmpul e1, atunci, după **1.Rd1**, pionii sunt reţinuţi: **1...c2+ 2.Rd2** (sau 2.Rc1); 1...b2 2.Rc2. Regele, în lupta împotriva pionilor, se dovedeşte a fi mai puternic decât turnul.

În diagrama 251, albul fiind la mutare câştigă cu **1.f6** sau **1.g7**. Dacă prima mutare o are negrul, atunci el joacă **1...Tg3! 2.Rd2 Tg5 3.Re3 T:f5 4.Re4 Tg5** şi ambii

 250	 251

pioni s–au pierdut.

Dacă turnul b3 va fi înlocuit cu un nebun pe câmpul a4, atunci după **1.Ne8**, ambii pioni sunt reţinuţi: **1...g7 2.Nf7.**

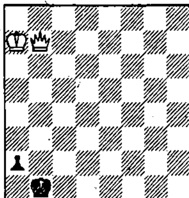
Acelaşi scop poate fi atins şi cu calul plasat pe câmpul b8: **1...Cd7 2.g7 Cf6.**

Damă contra pion

După cum s–a demonstrat în capitolul III, dama câştigă împotriva pionilor „b", „d", „e", „g" şi face remiză împotriva pionilor „a", „c", „f", „h", susţinuţi de rege şi aflaţi pe penultima linie.

De la această regulă sunt excepţii.

252

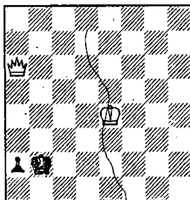


În diagrama 252, mutarea corectă a negrului este **1...Rc2** sau **1...Rc1**. Dar dacă negrul joacă pentru pat 1...Ra1, albul va reuşi să–şi apropie regele: 1...Ra1? 2.Rb6! Rb2 3.Ra5+ Rc1 4.Dh1+ Rb2 5.Dg2+ Rb1 (5...Rb3 6.Dg7! şi 7.Da1 etc. +–) 6.Ra4 (Sau 6.Rb4) 6...a1D+ 7.Rb3 şi urmează mat sau se pierde dama.

Analiza poziţiei din diagrama 252 ne arată că albul obţine câştigul datorită poziţiei regelui său la o distanţă de două mutări de câmpul b3, adică pe câmpurile a5, b5, c5, d5, d4.

Există câştig şi dacă regele alb se află pe câmpul e4, dar pe altă cale (Diagrama 253).

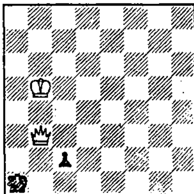
253



1.De2+ Rb1 (Sau 1...Rb3 2.Dd1+ Rb2 3.Dd2+ Rb1) **2.Rd3! a1D 3.Dc2** ≠.

S–ar părea că, în diagrama 254, albul

254



câştigă cu ajutorul manevrei arătate în diagrama 252, cu alte cuvinte se mută dama pe câmpul e2 şi regele pe câmpul b3, iar dama apărută pe câmpul c1 nu va ajuta la evitarea matului.

Constatăm însă că nu este aşa:

1.De3 Rb2 2.De2 Ra1! (Mutarea salvatoare! 2...Rb1? 3.Rb4 c1D 4.Rb3 conform diagr. 252, +– .) **3.Rb4 c1D 4.Rb3 Db1+ 5.Ra3 Dc1+**, =. Sau 3.Dd2 Rb1 şi albul nu reuşeşte să-şi apropie regele.

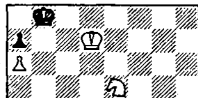
Împotriva pionului marginal, dama câştigă numai dacă regele ocupă dintr-o dată câmpul b3 sau d2, adică dacă se află pe câmpurile a4, b4, d3, e3, e2, e1.

Apropierea regelui de regele şi pionul advers trebuie făcută cu atenţie. În poziţia Ra4, De2; Rb1 p.c2, câştigă **1.Ra3 c1D+ 2.Rb3**. O greşeală de neiertat ar fi fost pentru alb mutările 1.Rb3? c1C+ şi 2...C:d2 cu remiză.

Cal (şi pion) contra pion(i)

La începutul capitolului VIII, s-au dat exemple subliniind poziţiile slabe ale pionilor marginali şi s-au dat poziţii în care calul şi pionul marginal nu pot învinge regele.

255



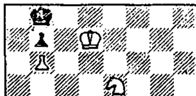
Remiză

În diagrama 255, se mai dă o poziţie de remiză. Regele negru poate fi închis în colţ, însă acest lucru duce la pat:

1.Rd8 Ra8 2.Cf7 Rb8 3.Cd6 Ra8 4.Cb5 Rb8 5.Cc7 pat. Să încercăm altfel: 1.Rc6 Ra8 2.Cf7 Rb8 3.Cd6 Ra8 4.Cb5 Rb8 5.Cc7 Rc8 =. Pentru a câştiga, albul ar trebui să îndepărteze regele negru de pe câmpul d8 şi să pătrundă cu regele său pe câmpul b7. Dar acest lucru este irealizabil şi din această cauză partida se termină remiză.

Poziţia din diagrama 256 seamănă cu

256



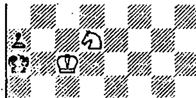
Albul câştigă

cea precedentă, însă rezultatul este altul. Şi în cazul de faţă albul poate să mute calul pe c7, regele pe d6 şi să îndepărteze regele negru pe câmpul c8, însă tot nu va reuşi nimic. La victorie duce o altă manevră:

1.Rd8! (1.Cc6+? b:c6 2.R:c6 Rc8 =) **1...Ra8 2.Cc6! b:c6 3.Rc7** şi mat în trei mutări.

Poziţia regelui închis în colţ de pro-

257

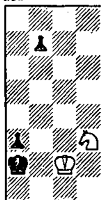


priul său pion este atât de dezavantajoasă, încât uneori el poate fi făcut mat cu un singur cal.

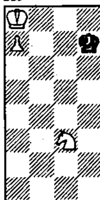
Dacă în diagrama 257, trebuie să mute negrul, atunci **1...Ra1 2.Cc1! a2 3.Cb3 ≠.**

Dacă prima mutare o are albul, această manevră nu–şi mai atinge scopul: 1.Cc1+ Ra1 şi albul nu are o mutare utilă. La mat duce **1.Cb4+! Ra1 2.Rc1 a2 3.Cc2 ≠.**

258



259

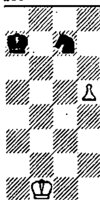


În diagrama 258, negrul are doi pioni şi totuşi albul dă mat în cel mult şase mutări. Găsiţi rezolvarea.

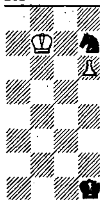
Poziţia din diagrama 259 este interesantă. Negrul poate închide regele alb în colţ prin mutarea 1...Rc7 sau 1...Rc8. Care din aceste mutări este corectă? După 1...Rc8? 2.Cb5 (Sau 2.Cd5), regele negru trebuie să elibereze din captivitate regele alb şi pionul „a" se transformă. Din această cauză negrul joacă **1...Rc7!**, mutând regele pe un câmp de aceeaşi culoare cu cel pe care se află în acest moment calul alb. Urmează **2.Cb5+ Rc8 3.Cd6+ Rc7**. Poate oare albul câştiga un tempo manevrând cu calul? La fiecare mutare calul schimbă culoarea câmpului. După un număr cu soţ de mutări el va fi pe un câmp negru, după cum după un număr fără soţ va fi pe un câmp alb. Dar şi regele la mutările Rc7–c8–c7 îşi schimbă la fel culoarea câmpului. Din această cauză după 1...Rc7 este remiză.

Dezavantajul pionilor marginali a fost demonstrat în numeroase finaluri. Totuşi, într–un final contra calului, pionul din faţa turnului este mai periculos decât alţi pioni. Calul aflat la marginea tablei pierde o însemnată parte din mobilitate şi din această cauză îi este greu să lupte împotriva pionului aflat pe coloana „a" sau „h".

260



261



Remiză

În diagrama 260, calul şi regele negru se află în pătratul pionului şi cu toate acestea, după mutarea **1.h6!**, pionul se va transforma. Într–o poziţie analoagă, calul ar fi reţinut cu uşurinţă oricare alt pion, în afara celui din faţa turnului.

În diagrama 261, calul are o singură posibilitate de a reţine pionul. Poziţia are o mare importanţa practică.

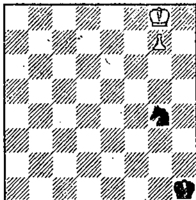
1.Rg7 Cg5 2.Rg6 Ce6! (Posibilitatea atacului dublu Cf8+, după 3.h7, îl salvează pe negru.) **3.Rf6 Cf8 4.Rf7 Ch7 5.Rg7 Cg5** etc. şi remiză.

Exemplul următor ne arată că lupta calului împotriva pionilor „b" şi „g" este legată de asemenea de greutăţi (Diagrama 262).

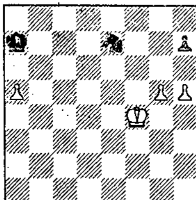
1...Cf6+? 2.Rf7 Cg4 3.Rg6! (3.g8D? Ch6+) 3...Ce5+ 4.Rg5 (Sau 4.Rf6) 4...Cf7+ 5.Rh5 etc. +–. Sau 1...Ch6+? 2.Rh7 Cg4 3.Rg6 etc. +–.

Salvarea negrului constă în cedarea mutării albului. Calul, pe câmpul g4, ocupă un câmp favorabil pentru apărare

262



263



şi el nu trebuie mutat din loc. Din această cauză negrul face o mutare de aşteptare:

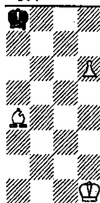
1...Rh2! 2.Rf7 (2.Rh8 Cf6; 2.Rf8 Ch6 3.Re7 Cf5+ etc. =) **2...Ch6+ 3.Rg6 Cg8 4.Rh7 Ce7** (4...Cf6+ 5.Rg6 Cg8 =) **5...Rh6 6.Cf5+** şi remiză.

Poziţia din diagrama 263 a survenit în partida dintre Petrosian şi Gheller, Amsterdam, 1956. Regele trebuie să ţină pionul a5, iar calul singur nu poate opri înaintarea pionilor „g" şi „h". Au urmat mutările **1...Ra6 2.Re5 R:a5 3.Re6** şi negrul a cedat. Dacă 3...Cg8, atunci 4.Rf7, iar la mutarea 3...Cc6 sunt decisive mutările 4.g6 h:g6 5.h6 (Sau 5.h:g6) 5...Cd4+ 6.Rf6!.

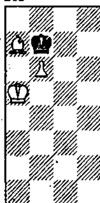
Nebun şi pion contra rege (şi pion)

După cum s-a arătat în Capitolul VIII, pionii „a" şi „h" nu câştigă nici cu ajutorul nebunului, dacă acesta este de câmpuri albe, iar câmpul de transformare este negru, sau când câmpul de transformare este alb, iar nebunul de câmpuri negre.

264



265



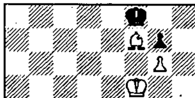
În diagrama 264, regele negru, după cum este şi firesc, caută să ajungă pe câmpul din colţ, care-i oferă siguranţă. Totuşi, mutarea **1...Rf8?** este greşită deoarece urmează 2.Nd5! Re7 3.h7 etc., +-.

Corect este să se joace **1...Rf7!**. Albul încearcă să-l împiedice să ajungă pe câmpul h8: **2.Nh7! Rf6!** (A 3...Rg5) **3.Ng8** (3.Nd3 Rf7 duce la repetarea mutărilor.) **3...Rg6 4.h7 Rg7** şi remiză. Dacă deplasăm regele alb pe câmpul h3, atunci după 2...Rf6 3.Rg4 Rf7 4.Rg5 Rf8 5.Rg6 Re7 6.Rg7, albul transformă pionul.

În diagramele 265 şi 266 sunt arătate două poziţii de remiză cu nebun şi cu pionul din faţa calului, „b" sau „g".

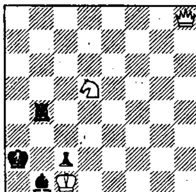
În prima, singura încercare a albului **1.Nb8 R:b8 2.Ra6 Ra8** duce la un final de remiză. În a doua, albul poate obţine numai pat.

266



S. Loyd

267



Albul mută şi dă mat în trei mutări

EXERCIŢII

171. Poate albul să se salveze din următoarea poziţie: Rg7, p.f7; Rg4, Dd7?

172. Arătaţi cum câştigă albul în poziţia: Re5, Th2; Rb1, p.a3, b7.

173. Cum reuşeşte negrul să facă remiză, având prima mutare, în poziţia: Ra6, Ne6, p.g5; Rc3, p.g7?

174. Cine va învinge în poziţia: Re3, p.b5, c6; Rh2, Tc2? La mutare este negrul.

175. Poate să se salveze negrul având prima mutare în poziţia: Rb8, Df8, Cb7, p.a7; Rd7, Dc3?

176. Rezolvaţi problema din diagrama 267.

Aleksandr Alehin, al patrulea campion mondial

Marea stea a şahului se naşte la Moscova pe data de 1 noiembrie 1892, într-o familie bogată din noua aristocraţie. Învaţă şahul întâi de la mama sa şi apoi de la fratele mai mare. Joacă şah atât acasă, într-un cerc de amatori de prima mână, cât şi prin corespondenţă; puterea sa de joc creşte, încât, în 1907, debutează cu succes în concursurile moscovite.



Aleksandr Alehin
(n.1892, d.1946)

Se lansează în turneele internaţionale (Düsseldorf 1908 şi Karlsbad 1911) cu rezultate mulţumitoare, câştigă în 1909 „Turneul rus al amatorilor din Petersburg" şi pătrunde în elita mondială ocupând locul III (după Lasker şi Capablanca) la Petersburg 1914 şi locul I la Mannheim 1914. În acest timp urmează şi studii de drept. Scutit de serviciul militar activ din cauza unei deficienţe cardio-vasculare, se distinge totuşi în război ca sanitar şi suferă o contuzie puternică. Revoluţiile din februarie şi octombrie îl surprind la Moscova, apoi, în timpul războiului civil, în 1918, se află la Odessa spre a-şi trata vechiul său traumatism, dar revine la Moscova în 1919 unde lucrează în diferite instituţii. Ia calea exilului în anul 1921, după instalarea teroarei roşii împotriva „elementelor contrarevoluţionare burghezo-moşiereşti". În toată această perioadă, Alehin nu încetează să se perfecţioneze ca şahist. Chiar şi ţintuit în pat la Tarnopol, el susţine simultane oarbe. Joacă atât la tablă, participând la puţinele turnee din anii 1915–1921, în care apare mereu victorios, cât mai ales prin corespondenţă. Acum îşi lărgeşte Alehin repertoriul său de deschideri. O curiozitate: Alehin este primul campion sovietic al Rusiei, câştigând în 1920 „Olimpiada şahistă rusă", ultimul turneu jucat de Alehin pe pământ natal.

În anii 1914–1921 obţine la tablă un rezultat uluitor: +63 =21 –1 (punctaj 86,5%!). El experimentează diverse noutăţi, printre care senzaţionala „Apărare Alehin", analizează jocul adversarilor potenţiali în drumul spre Everestul şahist, îşi făureşte un stil personal, inconfundabil.

Anul 1921 îl găseşte pe Alehin la Paris, căsătorit cu o scriitoare elveţiană. În anul 1923, obţine la Sorbona titlul de doctor în ştiinţe juridice. Dar în anii 1922–1924, deşi din punct de vedere material şi social viaţa lui Alehin se redresează, prestaţia sa şahistă este mai puţin convingătoare. Cu toate că încearcă să devină oficial şalangerul lui Capablanca, înaintea sa se situează la New York în 1924, Em. Lasker (locul 1) şi Capablanca (locul 2). Îndârjit şi lucid, Alehin reia şlefuirea neobosită a teribilelor sale arme: voinţa de a învinge, ştiinţa deschiderilor, ideile strategice profunde, loviturile tactice fulgerătoare pe ambele flancuri etc. Lasker se exprimă în 1924 astfel: „Alehin este o uriaşă problemă. Fără îndoială că el nu şi–a încheiat dezvoltarea. Combinaţiile lui sunt uimitoare!" Lasker adaugă în final: „Fantezia lui se aprinde în timpul atacului la rege. Alehin foloseşte strategia ca un mijloc spre un scop mai înalt – pentru crearea unei poziţii de atac decisiv." Urmare a pregătirii bune, Alehin obţine, în anii 1925–1926, primul loc în cinci turnee şi locul doi în trei turnee, din totalul de opt turnee jucate. Devine oficial şalangerul lui Capablanca, acesta acceptând să susţină cu el un meci pentru titlul suprem la Buenos Aires în 1927. Alehin se pregăteşte „la adversar" căutând fisurile din jocul lui Capablanca. Totodată, Alehin se străduieşte să determine şi să elimine unele lipsuri din propriul său joc: o elasticitate insuficientă în valorificarea micilor avantaje, tehnica încă imperfectă a trecerii de la jocul de mijloc la final şi altele. Despre acestea, dezvăluirile vor veni mai târziu. Acum apare o situaţie tensionată, datorită lui Capablanca care–i face în ultimul moment greutăţi lui Alehin. Înainte de a–l întâlni pe campionul mondial, Alehin obţine locul II la New York 1927 (după Capablanca!) şi locul I la Kecskemet 1927 (în lipsa lui Capablanca...).

Meciul mult aşteptat începe în septembrie 1927 în capitala Argentinei, unde Capablanca se consideră ca acasă. Contează numai partidele câştigate iar victoria în meci este obţinută de cel care câştigă primul şase partide. O clauză specială prevedea că, la 5–5, Capablanca îşi păstrează titlul. Înaintea meciului, Alehin declară: „Nu–mi dau seama prea bine cum voi putea câştiga şase partide la Capablanca, dar în acelaşi timp nu prea văd cum ar putea el să câştige cinci la mine!".

Alehin obţine victoria în prima partidă şi scorul evoluează apoi pe muchie de cuţit (1–0; 1–2; 4–2; 4–3) până când Alehin câştigă partidele a 32–a şi a 34–a şi devine campion mondial (+6 =25 –3) în noiembrie 1927. În acest meci, Alehin a fost supus unor presiuni enorme nu numai pe tabla de şah: asistenţa se manifesta net în favoarea lui Capablanca; adversarul avea un comportament provocator; arbitrul era extrem de părtinitor. Sunt explicabile resentimentele împotriva lui Capablanca pe care Alehin nu le va uita prea curând. Marele maestru Réti conchide despre stilul lui Alehin: „sub învelişul de gheaţă al tehnicii moderne, arde viu flacăra căutării unor căi noi, care îi este cu totul străină lui Capablanca".

Al patrulea campion mondial, ajuns la apogeul carierei sale, continuă în anii 1928–1935 şirul succeselor. Joacă în 11 turnee, obţinând locul I în nouă turnee, locul I–II într–un turneu şi în fine locul II–III la Hastings în 1933/34. Din anul 1930, Alehin trăieşte, se pare, o zodie neagră, îndeosebi în viaţa particulară. Începe să se manifeste ciudat, se dedă băuturii şi altor excese, creşte dezorientarea sa socială şi politică. Prin toate mijloacele, Alehin îi refuză lui Capablanca o revanşă, îndreptăţită de puterea de joc manifestată de acesta, preferând să se confrunte pentru titlu în 1929 şi 1934 cu Bogoliubov, ambele meciuri câştigate categoric de Alehin. Tot pentru acelaşi motiv, Alehin acceptă provocarea lui Euwe, un jucător cu stil solid şi rezultate constant bune, dar care până atunci nu se impusese în elita şahului.

Meciul se desfăşoară în Olanda în 1935 şi Alehin se înfăţişează într–o postură neaşteptată. Consumă excesiv băuturi alcoolice, fumează enorm, se comportă bizar chiar şi la tabla de şah. Totuşi conduce în prima parte a meciului (5 puncte din 7 partide) dar apoi joacă din ce în ce mai slab şi pierde la limită (+8 =13 –9). De remarcat că Alehin şi–ar fi păstrat titlul dacă ar fi câştigat a 30–a şi ultima partidă a meciului.

Cu o voinţă extraordinară, Alehin reia studiul laborios şi pregătirea multilaterală în domeniul şahului şi recâştigă titlul în meciul revanşă acordat de Euwe în 1937, susţinut tot în Olanda. Rezultatul este categoric în favoarea lui Alehin (+10 =10 –4) care redevine cu brio campion mondial. Atât scorul cât şi calitatea partidelor din acest meci arată că pierderea primului meci a fost în primul rând consecinţa neglijării de către Alehin a formei sportive. Odată restabilită ierarhia corectă în Olimpul şahist, campionul mondial nu se poate împiedica să declare sarcastic gazetarilor olandezi: „... am închiriat pur şi simplu lui Euwe titlul mondial pentru doi ani". De fapt, la aproape 46 de ani, Alehin nu mai are forţa de a suporta „lupta veşnică pentru existenţă, pentru onorarii, pentru fiecare punct, în loc de a juca şah numai de

plăcere" aşa cum se destăinuie lui Flohr.

Cântecul său de lebădă este Turneul naţiunilor (Olimpiada de şah) de la Buenos Aires din 1939, unde Alehin a jucat cu succes remarcabil la prima masă a echipei franceze. Izbucneşte războiul mondial, în 1941 Alehin este mobilizat, cade prizonier, este eliberat şi se întoarce la Paris, apoi duce o viaţă ciudată, şantajat de nazişti, rupt de ai săi, la remorca Federaţiei hitleriste de şah. Bolnav de scarlatină, este spitalizat la Praga în 1943 unde în sfârşit se întâlneşte cu ultima sa soţie, o americancă, rătăcită prin Europa acelor timpuri. Cu ajutorul forurilor de şah spaniole, Alehin scapă singur din acest cleşte şi ajunge, diminuat fizic şi psihic în Portugalia. Duce o viaţă jalnică, bolnav de inimă, pendulând între speranţe deşarte şi dezamăgiri crunte, compromis ca om şi chiar contestat ca lider mondial, reuşind abia să câştige cât să subziste. Cade şi ultimul proiect, cel al unui meci cu Botvinnik pentru titlul de campion mondial, din cauza declanşării războiului rece dintre lumea democraţiei şi cea a imperiului comunist. În dimineaţa zilei de duminică 24 martie 1946, Alehin suferă o criză cardiacă în camera sa de hotel din Estorial, o localitate lângă Lisabona şi este găsit mort aşezat în fotoliu alături de credincioasa lui tablă de şah.



Kissingen, 1928. De la stânga la dreapta: aşezaţi – A. Nimzovici(5), J.R. Capablanca(2), S. Tarrasch şi F. Marshall; în picioare – M. Euwe(3), F.D. Yates, S. Tartakover, R. Spielmann, R. Réti, J. Mieses şi Ef. Bogoliubov(1). Lipseşte A. Rubinstein(4). În paranteze, clasamentul final pe primele 5 locuri.

Despre Alehin s-a scris enorm şi încă mult timp se va mai scrie. Cel mai bine, însă, se *descrie el însuşi în articolele şi lucrările sale, dintre care mai importante sunt cărţile: „Cele mai* bune partide din 1908–1923" şi „Cele mai bune partide din 1924–1937"; „Turneul de la New York din 1924"; „Turneul de la New York din 1927"; „În drum spre titlul de campion mondial".

Comentariile lui Alehin asupra partidelor de şah sunt şi acum un model de obiectivitate, de armonie între tehnică, artă şi sport, de echilibru între informaţia care se adresează masei largi de amatori de şah şi destăinuirea unor aspecte destinate celor iniţiaţi.

Al patrulea campion mondial sintetizează toate ideile şi principiile creatoare apărute până la

el, dă locul cuvenit inovației științifice și laturii estetice, demonstrează că lupta în șah este decisă nu numai de tehnică, ci și de fantezia inspirată, ambele susținute de voința de a învinge. Cu puțin înainte de a muri, Alehin spune: „Pentru mine, șahul nu este un joc, ci o artă."

(Radu Breahnă)

Șahul prin corespondență

Folosind regulile obișnuite, dar transmițând mutările prin corespondență (poștă, telegraf, telex, etc.), s-a găsit o nouă formă de a juca șah în care partenerii se află departe unul de celălalt. Astfel, fiecare jucător poate utiliza întreaga documentație de care dispune și poate calcula în liniște, acasă, mutările din partidă. Jocul devine acum un adevărat „șah de laborator".

Cum timpul de gândire pentru o mutare este în medie de 3 zile, ritmul de joc ajunge extrem de lent. Ca atare, profunzimea calculului este mai mare, greșelile sunt mai rare, iar inventivitatea tactică se îmbină armonios cu precizia planurilor de joc. Caracteristic acestui fel de șah este de asemenea că toate partidele unui turneu se joacă simultan, după o anumită dată limită procedându-se la adjudecarea partidelor neterminate.

De la începutul secolului nostru, acest „șah la distanță" se răspândește în întreaga lume și folosește toate mijloacele de comunicație posibile, inclusiv telefonul, radioul și televiziunea.

În 1928 se înființează „Asociația Internațională de Șah prin Corespondență" care, după mai multe reorganizări, devine în 1951 „The International Correspondence Chess Federation", pe scurt ICCF, la care România se afiliază în 1961 (Federația Română de Șah prin Corespondență – FRȘC).

Sub egida acestor organizații, se dispută numeroase concursuri de șah prin corespondență, inclusiv olimpiade, cupe și campionate (mondiale și naționale), conferindu-se categorii și titluri sportive. Un turneu de șah prin corespondență durează 2–4 ani și se desfășoară după un regulament de joc internațional aprobat de ICCF, uneori adaptat la condițiile naționale specifice.

Primul campionat mondial masculin s-a desfășurat în anii 1950–53 și a fost câștigat de **C.J.S. Purdy** (Australia). În anii 1969–72 s-a disputat primul campionat mondial feminin, învingătoare fiind **Olga Rubțova** (URSS). Prima ediție a Cupei mondiale a avut loc între 1974–77, încheindu-se cu victoria lui **K.E. Mäder** (Germania). Campionii mondiali actuali sunt **Grigori Sanakoev** (Rusia) urmare finalei masculine ediția a XII, respectiv **Liudmila Belaveneț** (Rusia) potrivit rezultatului finalei feminine ediția a IV-a.

În România, primul campionat național de acest fel s-a ținut între 1962–63, primele 3 locuri fiind ocupate la turneul masculin de **Aurel Anton**, **Const. Ștefaniu** și **Mihai Șuta**, iar în cel feminin de **Tereza Urzică**, **Ieșenca Ciurel** și **Rodica Prelipceanu** (ultima la egalitate cu Elisabeta Szabo). Primii 3 clasați în ultimul campionat național, pe anii 1991–93, sunt **Corneliu Miron**, **Adrian Pârău** și **Ghe. Telbis**, respectiv **Raluca Moisoiu**, **Eugenia Indrei** și **Mirela Gagea**. În România există acum circa 1000 de jucători de șah prin corespondență din care se evidențiază marii maeștri **Ghe. Rotariu** (București), **Paul Diaconescu** (Ploiești) și **Mihai Breazu** (Cluj).

Să încheiem cu precizarea că lista Elo a ICCF pe 1992–93 are în frunte pe: 1.Dr.J. Penrose (Eng) – g 2720; 2.M.M. Umanski (Rus) – m 2690; 3.L.M.C.P. Santos (Por) – m 2685;... 8.C. Miron (Rom) – 2660 (g-mare maestru; m-maestru internațional).

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL XIV

FINALURILE DE TURNURI

„Rolul finalului nu se limitează la sfârşitul jocului. Curgerea întregii partide este condiţionată în mare măsură de consideraţiile asupra şanselor posibile în cazul schimbului figurilor celor mai importante şi trecerii în final." **(B. Blumenfeld)**

Statistica competiţiilor de şah arată că finalurile de turnuri se întâlnesc mai des decât oricare altele. Din această cauză studierea lor este recomandată pentru ridicarea nivelului de joc al începătorilor.

Finalurile de turnuri trec adesea în finalul de turn contra pion, care a fost analizat în capitolul XIII. Dacă cititorii nu şi-au însuşit pe deplin materialul expus, autorul recomandă ca acesta să fie studiat din nou şi să se rezolve din nou toate exerciţiile; abia după aceea se va putea trece la învăţarea finalurilor de turnuri.

Ce proprietăţi are turnul? Turnul este o figură cu o rază mare de acţiune. Să punem regele negru pe câmpul e8, turnul alb pe a1 şi să începem urmărirea regelui cu şahuri: 1.Te1+ Rd7 2.Td1+ Rc6 3.Tc1+ Rd5 4.Td1+ Rc4 5.Tc1+ Rb3 6.Tb1+ Rc2. Regele a fost nevoit să traverseze toată tabla înainte de a scăpa de şahurile turnului.

Albul putea da şah şi pe orizontală: 1.Ta8+ Rd7 2.Ta7+ Rc6 3.Ta6+ Rb7.

În primul caz, turnul a urmărit regele negru timp de şase mutări, în al doilea caz – numai în trei mutări.

Cu cât turnul se află mai departe de piesa atacată, cu atât are un atac mai eficace. În studiul lui Saavedra (Diagrama 244), turnul se afla prea aproape de pion şi din această cauză raza lui mare de acţiune s-a pierdut şi n-a putut opri înaintarea pionului.

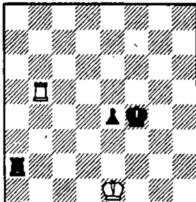
Turnul se deosebeşte de alte figuri prin faptul că mobilitatea lui este constantă, egală, indiferent de locul în care se află. În colţ calul are două mutări, în centru – opt. Turnul are întotdeauna 14 mutări, indiferent dacă se află pe câmpurile a1 sau e5.

Să analizăm cel mai simplu final de turnuri, acela de turn şi pion contra turn.

Cititorul a aflat din capitolele precedente că avantajul de un pion nu asigură victoria în finalurile de pioni. Aceeaşi situaţie este şi în finalurile de turnuri. Avantajul de un pion nu duce întotdeauna la câştig. Rezultatul luptei depinde de faptul dacă este realizabilă transformarea pionului. Partea slabă trebuie să împiedice din toate puterile o asemenea transformare. După cum s-a arătat în pag. 145, regele este piesa cea mai eficace în lupta împotriva pionilor liberi. Pentru ca regele să poată participa activ la frânarea înaintării pionului, el trebuie să se afle pe coloana pionului sau pe una alăturată. În acest caz apărarea este mai uşoară. Dacă însă regele părţii mai slabe este împiedicat de turnul advers să se apropie de câmpul de transformare a pionului şi toată greutatea apărării cade asupra turnului, atunci, de cele mai multe ori, înaintarea pionului duce la victorie.

Primul caz, favorabil apărării, este arătat în diagrama 268.

268



Regele se află pe câmpul de transformare a pionului. Am luat intenţionat o poziţie în care partea care atacă a obţinut un succes serios. Regele alb se află la marginea tablei, turnul negru stăpâneşte penultima linie şi pionul ameninţă cu înaintarea. Cu toate acestea, aşa cum a demonstrat pentru prima oară cel mai puternic şahist din secolul al XVIII–lea, francezul Philidor, albul obţine remiză.

Apărarea propusă de Philidor pare, la prima vedere, ciudată:

1.Tb3!

Albul nu face nici o încercare de a împiedica înaintarea pionului. Sensul adânc al mutării albului este de a aştepta până ce negrul va face mutarea e4–e3. Dacă el va juca dintr–odată 1.Tb8, atunci, după 2...Rf3 3.Tf8+, regele negru se va ascunde de şahurile de pe coloană pe câmpul e3 şi apărarea se complică. Astfel, mutarea de aşteptare 1.Tb3 are ca scop să răpească regelui negru posibilitatea de a se ascunde de şah. „Regula refugiului", descoperită de Philidor, are un rol important în finalul de turnuri şi cititorul o va întâlni adesea.

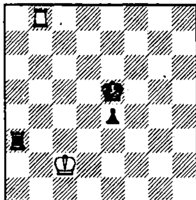
1...e3 (Negrul nu are altă posibilitate de a–şi întări poziţia.) **2.Tb8! Rf3** (Acum este cazul să ne amintim de raza mare de acţiune a turnului.) **3.Tf8+ Re4 4.Te8+ Rd4 5.Td8+ Rc5.**

Turnul alungă cu şah regele negru până la linia a şasea, iar apoi urmează Te8 şi pionul e3 se pierde.

Dacă negrul nu joacă 1...e3, ci aşteaptă mutând 1...Tg2, atunci şi albul aşteaptă jucând 2.Ta3 sau 2.Th3, sau 2.Rf1.

Poziţia lui Philidor este una dintre cele mai importante în finalurile de turnuri. Partea slabă trebuie să tindă spre această poziţie pentru a–şi asigura remiza (Diagrama 269).

269



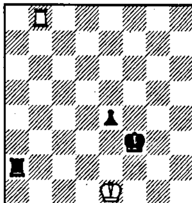
Dacă mută albul, atunci, continuând cu **1.Rd2** (Sau 1.Rd1), el ajunge la poziţia lui Philidor şi deci la remiză, de exemplu: **1...Ta2+ 2.Re1 Rf4 3.Tb3!.**

Dacă negrul mută primul, atunci, cu ajutorul mutării **1...Td3!**, împiedică regele alb să ajungă la câmpul de transformare şi, după cum se va demonstra mai jos, va câştiga.

Să ne întoarcem încă o dată la diagrama 268 şi să vedem ce urmări va avea mutarea 1.Tb8, care părea cea mai bună apărare.

1.Tb8 Rf3 (Nu 1...Re3, din cauza 2.Tb3+.) **2.Tb6** (Albul aşteaptă mutarea 2...e3 pentru a începe urmărirea regelui cu şah pe coloană. Se pierde imediat cu 2.Tb3+ e3 3.Tb1 Th2. Este bine să ne amintim manevra de câştig ce se arată în continuare.) **2...Ta1+ 3.Rd2 e3+ 4.Rd3** (La 4.Rc3 urmează 4...e2.) **4...Td1+ 5.Rc2 e2 6.Tf6+ Rg4** şi câştigă.

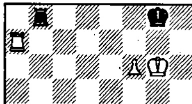
Philidor considera deci că, după 1.Tb8 Rf3, albul are o poziţie de pierdere. Cercetările ulterioare au demonstrat că albul are totuşi o apărare (Diagrama 270).



1.Te8! Ta1+ 2.Rd2 (Acum, manevra câştigătoare care începe cu mutarea e4–e3 nu reuşeşte şi tocmai acesta este sensul mutării 1.Te8. Negrul face o nouă încercare.) **2...Ta2+ 3.Re1 Re3 4.Rf1! Ta1+ 5.Rg2 Te1** (Dacă 5...Rd3, atunci 6.Rf2, nepermiţând e4–e3. Acum negrul se pregăteşte să continue cu 6...Rd2 7.Rf2 e3+.) **6.Ta8** (La 6...Rd2, albul va începe să urmărească regele cu şahuri pe orizontală.) **6...Td1 7.Te8! Rd3 8.Rf2** şi albul obţine remiza.

Să deplasăm, în diagrama 270, regele pe câmpul f1. Deoarece există ameninţarea de mat, este imposibilă mutarea 1.Te8. La remiză duce **1.Tf8+ Re3 2.Te8! Ta1+ 3.Rg2** şi, la 3...Rd3, albul va juca 4.Rf2, iar la 3...Te1 va răspunde cu 4.Ta8.

Dacă în diagrama 268 prima mutare o are negrul, după **1...Rf3**, metoda de apărare a lui Philidor este tardivă, dar **2.Te5!** salvează totuşi partida.

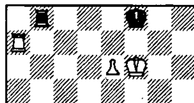


Albul câştigă

Poziţia din diagrama 271 putea surveni ca rezultat al unei apărări slabe a negrului. Să presupunem că regele alb se mai găsea încă pe câmpul g5, iar pionul pe f5. După cum s–a demonstrat, mutarea 1...Tb6 ducea la o simplă remiză. Dar negrul a jucat 1...Tb1?, la care a urmat 2.Rg6. Acum, după cum s–a arătat, la remiză duc mutările 2...Tg1+ 3.Rf6 Tf1!. Negrul a făcut a doua greşeală şi a jucat 2...Tb6+?; iar după 3.f6 Tb8 s–a ajuns la poziţia din diagramă.

Regele alb nu are apărare împotriva şahurilor de pe coloană, însă lucrurile nu ajung până aici. Turnul negru este fixat pe linia a opta din cauza ameninţării de mat. Negrul este sortit inactivităţii şi albul execută liniştit manevra care–i aduce victoria.

1...Tc8 2.Tg7+ (Nu este suficient 2.Th7 ameninţând cu 3.f7+ şi 4.Th8. Negrul va juca 2...Tc6 şi albul va trebui să se întoarcă cu turnul pe câmpul a7.) **2...Rf8** (Continuarea 2...Rh8 duce, după 3.Th7+ Rg8 4.f7+ Rf8 5.Tb8+, la pierderea turnului.) **3.Th7! Rg8** (3...Re8 4.Th8+) **4.f7+** şi câştigă.



Albul câştigă

În diagrama 272, albul nu mai are pionul din faţa nebunului, ci unul central. Cu toate acestea, manevra care duce la câştig este aceeaşi.

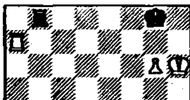
1.Th7 Rg8 2.Tg7+ Rh8 (În exemplul anterior, negrul nu avea un asemenea câmp şi aici albul nu reuşeşte să înainteze dintr–odată pionul cu şah. Dar regele negru nu poate ajunge la câmpul de transformare a pionului şi albul câştigă fără greutate.) **3.Tg1** [Ameninţă 4.Rf7 şi mat la h1. Merge şi 3.e7 Tb6+ 4.Rg5 (Nu 4.Rf7 din cauza 4...Tf6+!) 4...Te6 5.Tf7 Rg8 6.Tf8+ etc.; sau 4...Tb8 5.Tf7 Rg8 6.Tf5 Ta8 7.Rg6 Te8 8.Te5 şi

negrul nu mai are mutări satisfăcătoare.] 3...Tf8+ 4.Re7 Tf2 5.Re8 şi apoi 6.e7.

Metoda care duce la câştig în această poziţie va fi explicată pe larg mai departe (Diagrama 274).

Poziţiile din diagramele 271 şi 272 sunt excepţii de la regula generală. Dacă este vorba de pionii din faţa cailor şi turnurilor, regula îşi păstrează valabilitatea; dacă regele părţii slabe ajunge la câmpul de transformare a pionului partida se termină remiză.

273

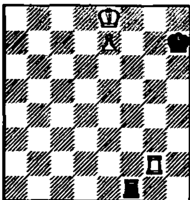


Remiză

În exemplul din diagrama 273, după 1.Tg7+ Rh8 2.Th7+ Rg8, marginea tablei împiedică executarea manevrei de învăluire din flanc şi obţinerea victoriei.

Trecem acum la analizarea poziţiilor în care regele părţii slabe nu poate ajunge la câmpul de transformare a pionului. După cum s-a arătat anterior, toată greutatea luptei împotriva pionului liber cade asupra turnului şi apărarea este legată de greutăţi care sunt adesea de neînvins.

274



Poziţia din diagrama 274 a fost analizată încă în manualul lui Lucena, 1497, care a indicat calea spre câştig. Pionul a ajuns până la linia a şaptea, iar regele negru este izolat pe coloana „h". Continuări simple ca 1.Rd7 sau 1.Rd8 nu-şi ating scopul. Turnul, având bătaia lungă, va începe să dea şah regelui şi-l va obliga, din nou, să se ascundă după pion. Manevra care duce la câştig trebuie înţeleasă bine şi însuşită. Cititorul a întâlnit-o în exemplul din diagrama 248.

1...Tf3 2.Tg4! Tf1 3.Rd7 Td1+ 4.Re6 Te1+ 5.Rf6 Tf1+ (Sau 5...Te2 6.Tg5 şi apoi 7.Te5.) **6.Re5! Te1+ 7.Te4** şi câştigă.

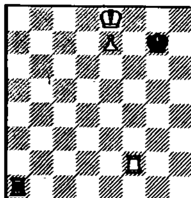
Astfel, scopul mutării 2...Tg4 este de a acoperi regele cu turnul împotriva şahului. Să numim această manevră **metoda acoperirii**.

Albul putea câştiga şi pe altă cale: 2.Te2 şi apoi 3.Rd7 (Sau 3.Rf7).

Încercarea negrului de a urmări regele din flanc nu reuşeşte, de exemplu: 1...Ta1 2.Tg4! (Nu 2.Rf7 Tf1+ şi poziţia se repetă.) 2...Td1 3.Rf7 etc. Bine este şi 2.Te2.

În exemplul din diagrama 272, după mutarea 5.Re8, a survenit poziţia lui Lucena, care este câştigătoare, după metoda analizată mai sus.

275



Poziţia din diagrama 275 este asemănătoare cu cea a lui Lucena din exemplul precedent, însă are deosebiri esenţiale. Regele negru este împiedicat să vină

spre câmpul de transformare a pionului, având față de el numai distanța unei coloane și ia regelui alb câmpurile f7 și f8. Turnul negru nu păzește regele alb pe coloana „d", ci a ocupat coloana „a".

Dacă în poziția din diagrama 275 mută albul, atunci va urma **1.Tg2+ Rh7** (1...Rf6 2.Rf8 și câștigă) și astfel s-a ajuns la poziția de câștig a lui Lucena. De aceea, dacă negrul mută primul, astfel de continuări puțin active, ca 1...Ta7 sau 1...Td1 nu-l vor salva. Este inutil, de asemenea, să se joace 1...Tg1 urmărind împiedicarea șahului la g2. Albul va răspunde cu 2.Te2 și apoi 3.Rd7. Pe negru îl salvează atacul din flanc al regelui alb. Regele alb nu poate să se ascundă de șahurile date pe orizontală. Regele trebuie să se apropie de turn pe coloana „b", iar atunci pionul e7 va ajunge în bătaia turnului și a regelui și se va pierde. Deci, trebuie să se joace **1...Ta8+! 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+ 4.Rc5 Ta5+ 5.Rb6 Te5** și remiză. Iată un caz când a fost utilă marea rază de acțiune a turnului!

Turnul alb poate să se afle și pe câmpul b2. La mutarea 4...Ta5+ albul poate răspunde cu 5.Tb5, însă, după 5...T:b5+ 6.R:b5 Rf7, pionul e7 se pierde din nou.

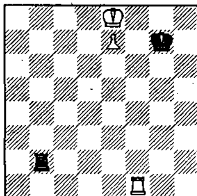
Succesul **atacului din flanc** a fost determinat de mai multe cauze. În primul rând, turnul alb nu avea o poziție bună. Dacă turnul se afla pe coloanele „c", „d" și „e", albul câștiga fără greutate. Câștigă și atunci când turnul său se află pe câmpul b8.

În diagrama 275, ca exemplu, să deplasăm turnul alb de la f2 la d2. După **1...Ta8+**, urmează **2.Rd7 Ta7+ 3.Re6 Ta6+ 4.Td6 Ta8** (Sau 4...T:d6+ 5.R:d6 Rf7 6.Rd7.) **5.Td8 Ta6+ 6.Rd5** și în schimbul pionului e7 negrul trebuie să cedeze turnul.

Dacă turnul alb va fi la b8, negrul nu are mutări utile. La 1...Rf6 va urma 2.Rf8. La 1...Ta7, albul va răspunde cu 2.Rd8! și câștigă. Cititorul trebuie să găsească singur drumul spre victorie în cazul când turnul alb se află pe coloana „c" și pe coloana „e".

Concomitent semnalăm că, în cazul în care turnul alb se află la b7, după **1...Ta8+ 2.Rd7 Rf7**, se creează o poziție interesantă de remiză, care trebuie reținută. La mutarea **3.Tb1** urmează **3...Ta7+ 4.Rd8 Ta8+!**, nu 4...T:e7, din cauză că urmează 5.Tf1+ Re6 6.Te1+ cu câștig. Dacă 3.Tc7, atunci 3...Te8 4.Rd6 Ta8.

La reușita atacului din flanc a contribuit o circumstanță destul de importantă și anume aceea că turnul negru era suficient de departe de regele atacat (distanța a trei coloane). Importanța acestui fapt o vom arăta în exemplul următor (Diagrama 276).



Albul câștigă

Această poziție diferă de cea dată în diagrama 275 numai prin faptul că turnul a trecut de pe coloana „a" pe coloana „b". Acum distanța dintre turn și pion este de două coloane. Negrul nu poate salva partida. Jocul este destul de instructiv și trebuie bine înțeles.

1...Tb8+ 2.Rd7 Tb7+ 3.Rd6 Tb8 [Cum poate albul să-și întărească poziția în situația de față? Dacă 4.Te1, atunci 4...Rf7 și, pentru evitarea remizei, albul trebuie să repete mutările 5.Tf1+ Rg7 (Nu 5...Re8 din cauza matului 6.Tf8). Dacă 4.Tb1, negrul nu ia turnul ci răspunde cu 4...Ta8.] **4.Rc7! Ta8** (Dacă turnul va fi retras pe e8 sau pe h8, atunci urmează 5.Rd7 și 6.e8D. După ocuparea

coloanei „a" cu turnul, se creează poziţia din diagrama 275, în care negrul, prin şahurile date din flanc, a obţinut remiză. Acum însă, albul mută şi, profitând de faptul că turnul negru trebuie să păzească punctul e8, dă lovitura de graţie.) **5.Ta1!** şi albul câştigă. Luarea turnului îl duce pe negru la un final de damă contra turn, iar retragerea pe câmpul h8 (sau e8), după 6.Rd7, duce la pierderea turnului: 6...Rf7 7.Tf1+ şi 8.e8D.

Compararea exemplelor din diagramele 275 şi 276 ne arată clar că, pentru păstrarea unei raze mari de acţiune a turnului, este necesară o distanţă de cel puţin trei câmpuri. Deci, dacă albul are un pion pe coloana „e", atunci turnul trebuie să se afle pe coloana „a". Pentru a lupta cu pionul „d", turnul trebuie să ocupe coloana „h". În diagrama 275, atacul din flanc a avut succes numai pentru că turnul se afla îndepărtat la peste trei coloane de pionul advers. În diagrama 276, turnul n-a avut la dispoziţie acest spaţiu de manevră.

Unde trebuie să se afle regele negru pentru reuşita atacului din flanc? Regele, în mod evident, trebuie să se afle în partea cealaltă a tablei, pentru a împiedica regele advers să se ascundă de şahurile turnului. Deci, dispunerea corectă a pieselor în atacurile din flanc este următoarea: turnul pe partea lungă, regele pe cea scurtă.

277

Albul câştigă

În diagrama 277, figurile negrului sunt dispuse în mod nefericit. Turnul se află prea aproape de pion (de la coloana „h" la pionul „e" sunt două coloane), deşi regele este pe o poziţie bună. Albul câştigă prin acelaşi procedeu ca şi în exemplul din diagrama 276: **1...Th8+** (E 2.Tc2+) **2.Rf7 Th7+ 3.Rf6 Th8 4.Rg7 Ta8 5.Rf7** etc.

278

În diagrama 278 la mutare este negrul. Regele negru este plasat bine – la o coloană de pionul advers. Pentru păstrarea eficacităţii acţiunii, turnul negru trebuia să se afle pe coloana „g" sau „h", după care negrul ar fi obţinut remiză, potrivit modelului din diagrama 275. Dar turnul negru se află la o distanţă de două coloane faţă de pion şi se poate presupune că negrul va pierde, după cum s-a văzut în diagrama 276.

1...Tf8+ 2.Rd7 Tf7+ 3.Rd6 Tf8! (Nu merge 3...Tf6+ 4.Re7 Tc6 5.Rd7, cu câştigarea partidei de către alb.) **4.Re7 Th8 5.Th1!** (O manevră asemănătoare a hotărît rezultatul luptei în diagrama 276. Tabla de joc s-a dovedit acolo prea mică pentru turn. Aici însă, partida este remiză, deoarece turnul negru se află la o distanţă mai mare decât trei coloane de pionul alb.) **5...Tg8!** (Albul mai face o încercare.) **6.Tg1! Th8!** şi negrul a obţinut remiză prin atacul lateral al turnului.

177. Se dă următoarea poziţie: Rc8, Tf1, p.c7; Re6, Th2. Explicaţi de ce negrul nu poate salva acest final.

178. În poziţia: Rb2, Th7; Rd1, Tf8, p.d2, la mutare este albul. Cum se va termina acest final?

179. Se dă următorul final: Rb2, Tg7; Rd1, Tc8, p.d2. La mutare este albul. Rezolvaţi această poziţie fără să mutaţi piesele apoi verificaţi justeţea notaţiei mutărilor făcute.

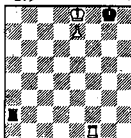
180. În acelaşi fel rezolvaţi poziţia: Ra2, Tf7; Rc1, Tb8, p.c2. Mută albul.

181. Priviţi cu atenţie poziţiile din diagramele 268 şi 276 şi încercaţi să le memoraţi. Încercaţi apoi să le rezolvaţi fără a privi tabla. Rezolvarea notată o verificaţi pe tablă. În caz de nereuşită repetaţi exerciţiul.

182. Poate albul să câştige, având prima mutare, în următoarea poziţie: Re6, Tb7, p.f6; Rf8, Ta8?

183. Poziţia din diagrama 279 diferă de cea din diagrama 275 numai prin aceea că regele negru este deplasat de pe câmpul g7 pe câmpul g8. Demonstraţi prin analiză că poziţia din diagramă este câştigătoare pentru alb. Ghidaţi-vă după analiza poziţiei din diagrama 276.

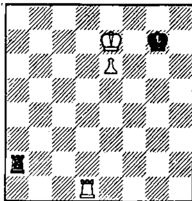
279



Numai după rezolvarea fără greşeli a exerciţiilor puteţi trece la studierea materialului următor.

Trecem acum la studierea poziţiilor în care regele nu poate ajunge la câmpul de transformare a pionului, însă, pionul se află încă pe linia a şasea (Diagrama 280).

280



Fiind la mutare, albul câştigă jucând **1.Tg1+ Rh7 2.Rf7 Tf2+ 3.Re8 Ta2 4.e7** şi se ajunge la poziţia lui Lucena, cunoscută cititorului. Dacă la mutare este negrul şi turnul alb se deplasează pe unul din câmpurile b1, f1, h1, negrul obţine remiză prin atacarea din flanc a regelui alb, ca în exemplul din diagrama 275.

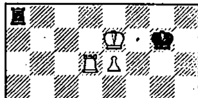
Dar turnul alb se află pe coloana „d" şi poate apăra regele împotriva şahurilor. Când s-a făcut analiza diagramei 275, s-a arătat că dispunerea turnurilor pe coloanele „c", „d" sau „e" asigură victoria albului. Astfel, sarcina albului se reduce la mutarea regelui pe câmpul e8 şi a pionului la e7, după care albul, având turnul pe coloanele „c" şi „d", trebuie să câştige.

Negrul caută, prin orice mijloace, să împiedice o asemenea regrupare a pieselor albe: **1...Ta7+** (O mutare obligatorie; în caz contrar, ar urma 2.Tg1+. Dacă 1...Tg2, atunci 2.Re8 şi 3.e7.) **2.Td7** (După 2.Re8 Rf6, albul pierde pionul, iar la 2...Rd8 urmează 3.Ta8+.) **2...Ta8!** (Mutarea cea mai logică. Negrul nu permite regelui alb să ocupe câmpul e8. Dacă 2...Ta6?, atunci 3.Re8+ Rg8 4.e7

şi albul câştigă.) **3.Rd6+** (Sau 3.Td8 Ta7+ 4.Re8 Rf6! 5.Td6 Te7+ şi apoi 6...T:e6 =. La 3.Tb7 Rg6 4.Rd7 Rg7 5.e7 Rf7, se obţine o poziţie de remiză, pe care aţi întâlnit-o la sfârşitul analizei diagramei 275.) **3...Rf8 4.Tf7+ Re8** şi s-a ajuns la poziţia de remiză a lui Philidor.

La mutarea a treia, albul poate întinde o cursă în care au căzut nu o dată, chiar şi jucători buni: **3.Td6** (Diagrama 281)

281



3...Ta7+? (Sau, la fel de imprudent, 3...Ta2?.) **4.Re8! Ta8+** (Sau 4...Rf6 5.e7+. Acest şah este esenţial. Negrul nu are timp să ia pionul: 5...Rg7 6.Td1 Ta8+ 7.Rd7 Ta7+ 8.Rc6 Ta8 9.Td8 şi câştigă). **5.Td8 Ta7 6.e7 Rf6 7.Td6+** şi câştigă.

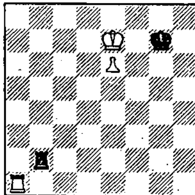
Apărarea corectă, după mutarea 3.Td6, constă în **3...Rg6** nepermiţând regelui să ocupe câmpul e8, şi dacă **4.Td1**, atunci **4...Ta7+ 5.Td7 Ta8.**

Să ne întoarcem încă o dată la diagrama 280.

După 1...Ta7+ 2.Td7, negrul, în loc de 2...Ta8, poate juca 2...Ta1, iar la 3.Re8+, poate răspunde cu 3...Rf6! 4.e7 Re6!. Această poziţie, care este bine să fie reţinută, duce la remiză din cauza proastei amplasări a turnului alb la d7. La 5.Td2 urmează 5...Ta8+ 6.Td8 Ta7. Încercarea albului 5.Rf8! se respinge cu 5...Tf1+. Din această cauză retragerea turnului la a doua mutare pe câmpul a6 (2...Ta6?) duce la pierderea partidei, deoarece, în acest caz, albul câştigă cu mutarea 5.Rf8, negrul nemaiavând posibilitatea să dea şahul salvator pe coloana „f". În schimb, toate celelalte retrageri ale turnului, la a doua mutare, îi asigură negrului remiza.

Din analizele de mai sus se poate trage următoarea concluzie: turnul care se află la distanţă de minimum trei coloane de pionul advers obţine remiză prin atacul lateral, independent de locul unde se află turnul părţii mai tari. În diagrama 280, turnul alb poate fi mutat de pe câmpul d1 pe oricare câmp al coloanei „d" sau pe coloanele „b", „c", „e", „f" şi „h" iar rezultatul va fi tot remiză. De acest lucru cititorul poate să se convingă singur.

282



Negrul la mutare, remiză

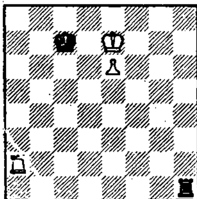
În diagrama 282, turnul negru este la o distanţă de numai două coloane de pion. Într-o poziţie asemănătoare, cu pionul pe linia a şaptea (Diagrama 276), o astfel de situaţie ducea la pierderea partidei de către negru.

1...Tb7+ 2.Rd6 Tb6+ 3.Rd7 Tb7+ 4.Rc6 Tb2 (Cum poate albul să-şi întărească poziţia? Negrul ameninţă cu 5...Rf6. La mutarea 5.Te1 urmează 5...Rf8 6.Rd7 Td2+ 7.Rc6 Re7. La 5.Rd7 va urma din nou 5...Tb7+.) **5.Tf1** (F; A 6.e7) **5...Ta2! 6.e7** Ta6+ şi remiză, conform diagramei 275.

Negrul s-a salvat, deoarece a putut să ocupe la timp spaţiul necesar pe coloana „a" şi să înceapă cu succes atacul lateral. Dar dacă turnul se află pe partea mai scurtă a tablei, o asemenea manevră salvatoare este imposibilă (Diagrama 283):

1...Th7+ 2.Rf8 Th8+ (Sau 2...Rd6 3.Ta6+ şi 4.e7.) **3.Rg7 Th1 4.Td2! Tg1+ 5.Rf7 Tf1+ 6.Re8 Th1 7.e7 Th8+ 8.Rf7 Th7+ 9.Rf8 Th8+ 10.Rg7 Ta8 11.Rf7** şi

283

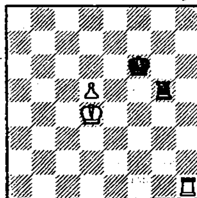


Albul câştigă

câştigă.

După cum ne arată ultimele două exemple, tăierea drumului regelui părţii mai slabe pe coloană, către pionul liber, duce la victorie. Numai o amplasare fericită a regelui şi a turnului, care permite organizarea atacului lateral, poate duce la remiză.

284



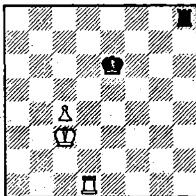
În diagrama 284, dacă negrul mută **1...Re7 2.Rc5 Tg6**, se ajunge la poziţia de remiză a lui Philidor.

Dacă albul mută primul, atunci el taie imediat drumul regelui pe coloană spre pionul d5.

1.Te1! Rf7 (Figurile negre nu sunt bine aşezate: regele şi turnul se află pe aceeaşi parte. Regele negru caută să treacă de barajul turnului alb.) **2.Te4 Tg8 3.d6 Te8** (Cu intenţia de a trece în finalul de pioni care duce la remiză, în urma schimbului de turnuri, sau de a ocupa câmpul e6 la plecarea turnului alb. Următoarea mutare a albului necesită cunoaşterea finalurilor de pioni.) **4.Te5! Ta8** (După 4...T:e5 5.R:e5 Rf8, este decisivă mutarea 6.Rf6!.) **5.Te7+ Rf8 6.Rd5 Tc8 7.Re6 Te8 8.Rd7! Ta8 9.Te1 Ta7+ 10.Rc8 Ta8+ 11.Rb7 Ta2 12.d7 Tb2+ 13.Rc7 Tc2+ 14.Rd8** şi câştigă, ca în exemplul din diagrama 274: **14...Ta2 15.Tf1+ Rg7 16.Tf4** etc.

Atunci când pionul se mai află pe linia a patra, partida mai poate fi salvată prin atacul frontal al pionului, chiar dacă regele este tăiat.

285



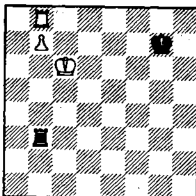
Negrul la mutare, remiză.

În diagrama 285, organizarea atacului lateral este irealizabilă, deoarece nu există spaţiu suficient. Regele poate trece de coloana „d", numai dacă albul joacă greşit: 1...Re7 2.c5? Td8 şi remiză. Dar, în această variantă, albul câştigă prin: 2.Rb4! Tb8+ 3.Ra5 Tc8 4.Rb5 Tb8+ 5.Ra6 Tc8 6.Td4 Re6 7.Rb7 Tc5 8.Rb6 Tc8 9.c5 etc. + –.

Apărarea corectă constă în mutările **1...Tc8! 2.Rb4** (Sau 2.Td4 Re5! 3.Td5+ Re6; 3.Td7 Re6.) **2...Tb8+ 3.Ra5 Tc8 4.Rb5 Tb8+ 5.Ra6 Tc8 6.Td4 Re5 7.Th4 Rd6** şi remiză. Între turn şi pionul c4 a fost o distanţă de trei câmpuri, suficientă pentru păstrarea razei mari de acţiune.

Dacă turnul negru va fi mutat de pe câmpul h8 pe câmpul h7, atunci albul, fiind la mutare, va câştiga: **1.Rb4 Tb7+** (1...Td7 2.T:d7 R:d7 3.Rb5! şi câştigă.) **2.Ra5 Tc7 3.Rb5 Tb7+ 4.Rc6 Tb8 5.c5** etc. +–. Atacul frontal a întârziat, deoarece turnul se afla prea aproape de pion.

286



Negrul la mutare, remiză.

În diagrama 286, turnul alb are o poziţie pasivă, iar regele alb nu are adăpost lângă pion împotriva şahului. Ambele situaţii permit negrului să facă remiză dacă are prima mutare.

1...Tc3+ 2.Rd5 Tb3! (Îndepărtând regele de pion, negrul atacă din nou pionul b7 pentru a ţine ocupat turnul alb. Nu merge 2...Td3+ 3.Rc4 Td7 4.Tg8+ şi câştigă.) **3.Rc4 Tb1 4.Rc5 Tb2 5.Rc6 Tc2+** etc. =.

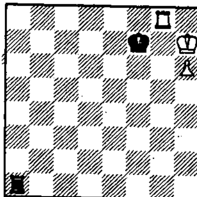
Este suficient ca, în diagrama 286, pionul b7 să fie mutat pe câmpul b6 pentru ca negrul să piardă. Regele se ascunde de şah pe câmpul b7, apoi turnul pleacă, regele trece pe câmpul b8, pionul pe b7 şi se ajunge la poziţia lui Lucena.

Împotriva pionului marginal, partea slabă se apără cu mai multă uşurinţă.

Cu toate că regele negru, în diagrama 287, este împiedicat să ajungă pe câmpul de transformare, poziţia este remiză. Dacă albul mută:

1.Tg7+ Rf8 (Sau 1...Rf6) **2.Rg6 Tg1+** (2...Ta6+ şi apoi şahuri pe orizontală cu remiză.) **3.Rf6 T:g7 4.h:g7+ Rg8 5.Rg6**

287

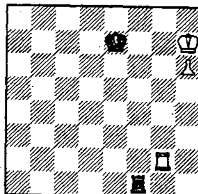


Remiză

pat.

Dacă albul joacă **1.Tg2**, atunci se răspunde cu **1...Tf1**, împiedicând astfel şahul cu turnul la f2 şi ţinând în continuare închis regele alb: **2.Tg7+ Rf8 3.Rg6 Tg1+** şi remiză.

288



Remiză

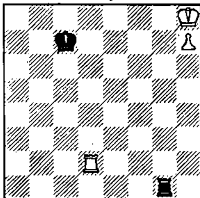
Ca structură, poziţia din diagrama 288 este asemănătoare cu poziţia lui Lucena. Marginea tablei nu permite însă albului să mute regele în dreapta şi, datorită acestui fapt, negrul obţine remiza.

1.Rg6 (Altfel 1...Rf7) **1...Tf6+ 2.Rg5** (Sau 2.Rh5 Tf5+ 3.Rg4 Tf8 4.Th2 Rf7.) **2...Rf7 3.h7** (Sau 3.Th2 Tg6+ 4.Rf5 Tg8 5.Ta2 Tb8 6.Ta7+ Rg8 şi remiză.) **3...Tg6+ 4.Rf5** (Nu merge 4.Rh5, din cauza 4...T:g2 şi negrul câştigă.) **4...Tb6**

şi remiză.

Dacă, în diagrama 288, turnul negru ar fi deplasat pe o altă coloană, albul câştigă după **1.Rg6!** deoarece pionul „h" se transformă.

289



Albul câştigă

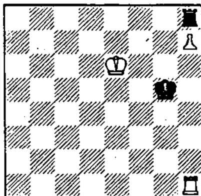
În diagrama 289, regele negru se află la celălalt capăt al tablei şi cu toate acestea câştigul se realizează numai după o luptă aprigă.

1.Ta2 (Turnul alb se îndreaptă spre g8, pentru a elibera regele.) **1...Rd7** (Dacă 1...Rb7, atunci Ta2–f2–f8–g8.) **2.Ta8 Re6** (Albul câştigă mai simplu după 2...Re7 3.Tg8 Th1 4.Rg7 Tg1+ 5.Rh6 Th1+ 6.Rg6 Tg1+ 7.Rf5 etc.) **3.Tg8 Th1 4.Rg7 Tg1+ 5.Rf8!** (Regele alb nu reuşeşte să treacă de coloana „h": 5.Rh6 Th1+ 6.Rg6 Tg1+ 7.Rh5 Th1+ şi este nevoit să se întoarcă înapoi.) **5...Tf1+ 6.Re8 Ta1!** (Ameninţă cu mat. Poziţia este foarte interesantă şi invităm pe cititor să reflecteze şi să găsească singur drumul spre câştig.) **7.Tg6+!** (După 7.Rd8 Ta8+ 8.Rc7 Ta7+ se pierde pionul, iar mutarea 7.Rf8 Tf1+ duce la repetarea mutărilor.) **7...Rf5** (Mutarea 8.Th6, care se pare că este bună acum, duce la remiză: 8...Ta8+ 9.Rd7 Ta7+ 10.Rc8 Ta8+ 11.Rc7 Th8 12.Rd7 Rg5 13.Th1 Rg6.) **8.Tf6+!** (Albul a câştigat un tempo decisiv, profitând de faptul că turnul nu poate fi luat, deoarece pionul se transformă cu şah.) **8...Rg5** [La 8...Re5 urmează 9.Th6 Ta8+ 10.Rf7 Ta7+ (sau 10...Th8 11.Rg7) 11.Rg6 cu câştigarea partidei.] **9.Tf8!** (Continuarea 9.Tf7 Ta8+ 10.Re7 Rg6 duce la remiză.) **9...Ta8+ 10.Rf7 Ta7+ 11.Rg8** şi câştigă.

Autorul recomandă ca acest final să fie studiat cu multă atenţie. Poziţia survenită după a treia mutare a albului se întâlneşte descori în finalurile de turnuri.

Când pionul din faţa turnului este mult înaintat şi este reţinut nu de rege, ci de turn, apărarea se complică şi rezultatul depinde de poziţia regilor (Diagrama 290).

290



Albul câştigă

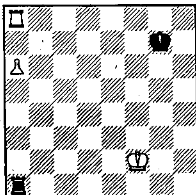
Dacă prima mutare o are albul, câştigarea partidei nu prezintă nici o greutate: Re6–f7–g7 şi apoi pionul se transformă.

Cu negrul la mutare, urmează **1...Rg6 2.Tg1+! Rh6** (După 2...R:h7 se creează o poziţie în care regele şi turnul câştigă împotriva regelui şi turnului prin 3.Rf7! şi negrul, pentru a evita matul, trebuie să cedeze turnul.) **3.Rf7!** (După 3.Rf6?, pe negru îl salvează 3...Tf8+ 4.Re7 Ta8 5.Rf6 Ta6+, sau 5.Th1+ Rg7. Acum câmpul g7 este inaccesibil regelui negru şi, după mutarea 3...Ta8, va urma 4.Th1+ Rg5 5.h8D.) **3...T:h7+ 4.Rf6!**. Atragerea turnului negru pe câmpul h7 a lipsit pe negru de posibilitatea de a da şah pe coloana „f". Negrul este mat sau pierde turnul.

În încheiere, dăm analiza unui final a

cărui rezolvare corectă a fost găsită de teoreticieni după îndelungi cercetări (Diagrama 291).

291



Albul mută

Turnul alb ocupă o poziţie pasivă, cel negru una activă. Exemplul din diagrama 286 a arătat că, după mutarea 1.a7, albul pierde şansele de câştig, deoarece regele nu are adăpost alături de pion. Dar dacă regele negru va fi mutat la e7 sau e6, atunci mutarea 1.a7 duce la câştigarea turnului negru în schimbul pionului. Ameninţă 2.Te8+ (dacă regele este la e6) sau 2.Th8 (dacă regele se află la e7) 2...T:a7 3.Th7+.

Pe acest considerent, s-a găsit următorul plan: regele alb se adăposteşte la a7, eliberează turnul a8 şi în acest fel albul câştigă.

1.Re3 Ta4 2.Rd3 Rf7 (La „cursa" 3.a7?, cu ameninţarea 4.Th8, negrul răspunde prin 3...Rg7! cu remiză.) **3.Rc3 Rg7** (Negrul nu poate să se apropie cu regele de pion. La mutarea 3...Re7?, răspunsul 4.a7! este decisiv.) **4.Rb3 Ta1 5.Rb4 Rf7 6.Rb5 Tb1+** (Altfel 7.Tc8 şi apoi 8.Tc4 cu ameninţarea 9.Ta4.) **7.Rc6 Tc1+ 8.Rb6 Tb1+ 9.Ra7 Re7!** (Regele alb a frânat înaintarea pionului şi regele negru se grăbeşte să vină în ajutorul turnului.) **10.Tb8 Tc1** (Câştigarea partidei de către alb atârnă de un fir de păr. Exemplul din diagrama 288 ne arată că, după 11.Ra8 Rd7, rezultă remiză. Albul trebuie să câştige un tempo.) **11.Rb7! Tb1+** (Necesar. După 11...Rd7 12.a7, albul câştigă.) **12.Ra8! Tc1 13.a7 Rd6 14.Rb7** şi pionul se transformă (cf. diagramei 289). În loc de 13...Rd6 sau 13...Rd7, negrul putea încerca să reţină regele alb cu mutarea 13...Tc7. Atunci ar fi urmat nu 14.Tb7? Rd8 15.Rb8? Tc8≠, ci 14.Th8! Rd7 15.Rb8, +-.

Albul a câştigat datorită faptului că a reuşit să adăpostească regele pe câmpul a7 şi să elibereze turnul pentru operaţiuni active.

Maeştrii sovietici Rauzer şi Rabinovici au propus însă o nouă metodă de apărare, în urma constatării că pionul de pe coloana „a" nu poate apăra regele de şahul pe orizontală, ci numai de cel pe coloană.

1.Re3 Te1+! 2.Rd4 Te6! (Turnul de pe câmpul e6 a imobilizat turnul pe a8 pentru apărarea pionului a6.) **3.Rc5 Tf6 4.Rb5 Tf5+** (Altfel urmează 5.Tc8 şi albul câştigă.) **5.Rb6 Tf6+** (Acum superioritatea noului sistem de apărare este evidentă: regele nu are unde să se ascundă de şahurile pe orizontală.) **6.Rb5 Tf5+ 7.Rc4 Tf6 8.a7** (Continuarea 8.Ta7+ Rg6 nu va îmbunătăţi poziţia albului. Regele alb nu va găsi un adăpost pe câmpul a8 împotriva şahurilor turnului.) **8...Ta6!.**

Abia acum, când albul a pierdut şi refugiul împotriva şahurilor pe coloană, negrul trece la vechea metodă de apărare. Ultima mutare a negrului a fost forţată, deoarece albul ameninţa să câştige cu Ta8–g8+. Deci remiză!

Dar albul poate juca mai bine şi s-a găsit o altă manevră (Diagrama 291):

1.Re2 Ta5 (Ameninţă cu mutările 2...Te5+ şi 3...Te6 remiză.) **2.Rd3 Td5+ 3.Rc4 Td6** (Se pare că negrul a obţinut o poziţie de remiză, însă turnul se află prea aproape de regele alb.) **4.Rb5 Td5+ 5.Rc6! Ta5** (Sau 5...Tf5 6.Td8 şi albul câştigă.) **6.Rb6 Ta1 7.Tc8** şi câştigă, ca în exemplul din diagrama 289.

Ca răspuns, şi negrul poate, însă, alege o altă apărare (Diagrama 291):

1.Re2 Tc1! (A 2...Tc6) **2.Tb8 Ta1 3.Tb6 Rf7 4.Rd3 Re7 5.Rc4 Rd7 6.Rb5**

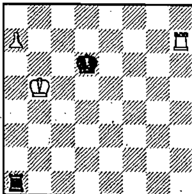
Rc7 7.Tb7+ Rc8 şi remiză.

Analiza de mai sus arată cât de dificilă este jucarea unor astfel de finaluri, în aparenţă simple.

Pentru deplină edificare, să deplasăm, în diagrama 291, regele alb pe câmpul d2.

1.Rc3 Tf1 (A 2...Tf6; 1...Tc1+? 2.Rb4 Tc6 3.Rb5 etc.+-) **2.Ta7+ Rf6 3.Th7! Re6 4.a7 Ta1 5.Rc4 Rd6 6.Rb5** (Diagrama 292. Albul câştigă deoarece regele alb trece pe b8.) **6...Tb1+ 7.Ra6 Ta1+ 8.Rb7 Tb1+ 9.Rc8 Ta1 10.Rb8 Tb1+ 11.Tb7** şi +-.

292



EXERCIŢII

184. Se dă următoarea poziţie: Rb2, Th7; Rd1, Tf8, p.d2. Mută albul. Care va fi rezultatul?

185. Să mutăm în exemplul precedent turnul pe c8. Se schimbă sau nu rezultatul?

186. Prin ce mutare hotărăşte albul rezultatul partidei în favoarea sa în următoarea poziţie: Rd6, Tf1, p.e7; Rg7, Ta8?

187. Care va fi rezultatul în poziţia: Re7, Td1, p.e6; Rc7, Th2, dacă mută albul, şi care va fi dacă mută negrul?

188. Determinaţi rezultatul în poziţia: Re1, Tf8; Re3, Tb2, p.e4. Mută albul.

189. În poziţia: Ra4, Tb5, p.d4; Rg4, Tf2 mută albul. Poate el câştiga partida?

190. Prin ce metodă obţine albul remiza în următoarea poziţie: Re1, Tb7; Rf3, Ta2, p.e4?

191. Cum se termină finalul: Rd2, Th8, p.h6; Rf4, Th1 dacă mută albul şi apoi dacă mută negrul primul?

Max Euwe, al cincilea campion mondial

Machgielis (Max) Euwe s–a născut într–o localitate de lângă Amsterdam pe data de 20 mai 1901 şi încă de la vârsta de 4 ani capătă de la mama sa primele cunoştinţe de şah. Participă la concursuri interne din 1918 şi devine campion al Olandei în 1921, titlu pe care îl va păstra, cu unele întreruperi, până în 1957. De fapt, Euwe a optat încă din tinereţe pentru matematică, astfel că şahul nu a fost pentru el o profesie. Dar activitatea sa şahistă este prodigioasă.

În intervalul 1920–1962, Euwe a participat la circa 70 de turnee importante, din care a câştigat 25 de turnee, a reprezentat Olanda pe masa I la 7 olimpiade şi a atins apogeul carierei sale în 1935, când l–a învins pe Alehin, devenind al cincilea campion mondial. Acest meci a intrat în istorie atât prin rezultat (+9 =13 –8) cât şi prin faptul că s–a desfăşurat succesiv în 13 localităţi din Olanda. Deşi pierde categoric la Alehin în meciul revanşă din 1937 (+4 =10 –10), acesta recunoaşte forţa sa de joc: „Care sunt calităţile ce au făcut din Euwe unul din cei mai redutabili jucători ai zilelor noastre? În primul rând, darul său de a combina. Ştie publicul (şi mai ales criticii) că Euwe n–a făcut niciodată o combinaţie incorectă? (...) când are iniţiativa într–o operaţie tactică, calculul său este totdeauna impecabil. Principala sa calitate este profunda cunoaştere a deschiderilor îmbinată cu o intuiţie



Max Euwe
(n.1901, d.1981)

deosebită în prima fază a jocului". Contemporanii săi îl apreciază pentru stilul său clar și simplu de conducere a partidei.

Ca autor și teoretician, Euwe a publicat circa 40 de cărți de șah, din care unele reeditate și în prezent, iar articolele sale au apărut în aproape toate revistele din lume. În perioada 1970–1978 a ocupat funcția de președinte F.I.D.E. ca o încununare a unei activități de aproape 60 de ani în slujba șahului. Nu este deci de mirare că Euwe a fost considerat ca un exponent al Olandei în lume, îndeplinind cu demnitate, competență și cinste toate funcțiile deținute, astfel că decesul său, survenit la Amsterdam pe 26 noiembrie 1981, a îndoliat nu numai Olanda ci întreaga lume a șahului.


Vera Mencik – Stevenson
(n.1906, d.1944)

Viața lui Euwe se împletește cu a marilor șahiști din timpul său, atât din perioada șahului modern (1921–1946) cât și din timpul exploziei șahiste începute imediat după război. Să încercăm să schițăm acest interval de timp, scoțând în evidență câteva personalități și evenimente deosebite.

Vera Mencik a fost prima campioană mondială de șah. S-a născut la Moscova în 1906, a făcut școala în Cehoslovacia, de unde era originar tatăl ei și la 15 ani s-a stabilit în Anglia, țara de baștină a mamei sale. Începuturile sale în șah au fost modeste până îl cunoaște pe marele maestru maghiar Geza Maroczy care devine antrenorul Verei și o supune unui antrenament intensiv și competent. Imensul talent al Verei se dezvăluie uimind toată lumea. Este prima șahistă care preferă concursurile masculine celor feminine. Ca urmare, se întâlnește cu femei numai pentru titlul de campioană mondială pe care-l acaparează în anii 1927–1938 (8 întâlniri, cu un total de 103 partide, din care pierde numai 4 partide și remizează 9 partide: punctaj circa 92%!). În concursurile masculine, luptă de la egal la egal cu elita marilor maeștri ai timpului. Clubul celor învinși de Vera Menck (între timp Stevenson, prin căsătorie) include pe Yates, Thomas, Euwe, Sultan Khan și alte vârfuri ale șahului mondial. Războiul îi întrerupe cariera șahistă în 1939, în plină ascensiune, iar viața îi este curmată în 1944 în timpul unui bombardament german asupra Londrei.

Solomon (Salo) Flohr s-a născut în 1908 în Polonia, a trăit în Cehoslovacia până la ocuparea ei de nemți în 1938, apoi s-a refugiat în URSS. Cariera lui de jucător profesionist a fost la apogeu în anii 1930–1940. Astfel a realizat în 1932–1933 meciuri egale cu Euwe (+2 =4 -2 și +1 =6 -1) și cu Botvinnik (+2 =8 -2). Apoi a câștigat câteva turnee internaționale și a fost ales de F.I.D.E., în 1937, ca șalanger al lui Alehin. La A.V.R.O. 1938, suferă însă un eșec, iar războiul îi amână toate proiectele. După turneul Budapesta 1950, se retrage din competiții dar continuă o intensă activitate publicistică. Contribuția lui Salo Flohr la dezvoltarea șahului în general și a școlii sovietice în special este considerabilă. Au devenit celebre unele dintre devizele puse în circulație de Flohr: „Câștigă la cei slabi, remizează cu cei tari"; sau „Două remize sunt o victorie". Stilul său plin de umor și împănat cu povestiri vesele precum și comentariile sale pertinente la partide îi mențin actuale cărțile care i-au fost publicate în anii 1961–1966. A murit pe data de 18 iulie 1983.


Salo Flohr
(n.1908, d.1983)

Reuben Fine (n.1914 în USA) a fost unul dintre cei mai puternici șahiști ai anilor 1935–1948, cu un stil pozițional logic, o tehnică rafinată și combinații exacte. S-a retras în plină glorie în 1948, fără a mai participa la lupta pentru ocuparea tronului devenit vacant prin moartea lui Alehin. Dar fiind un erudit al teoriei șahiste și-a dat întreaga măsură în cărțile sale: „Finaluri de bază" (1941); „Ideile deschiderilor" (1943); „Șahul în plin avânt" (1946);

„Deschideri utile" (1948); „Partide celebre" (1952); „Jocul de mijloc" (1953); „Psihologia şahistului" (1956). Reţinând şi faptul că Fine era ca formaţie psiholog şi văzând evantaiul subiectelor abordate în cărţile sale vom înţelege uşor cât de importantă a fost contribuţia sa la propăşirea şahului.

Când vom scrie mai târziu despre Botvinnik şi contemporanii săi, vom încerca să schiţăm şi alte figuri ale acelor timpuri.

Spre a înţelege pe deplin acei ani, trebuie să vedem cum era organizată activitatea internaţională în şah.

Se ştie că **F.I.D.E.** (Fédération Internationale des Échecs) s–a înfiinţat la Paris în 1924, urmare protocolului semnat de reprezentanţii a 15 ţări, printre care a fost şi I. Gudju din partea României, iar la primul său congres din 1925 de la Zürich se definitivează titulatura actuală şi deviza „Gens una sumus" care înseamnă „Suntem o singură familie". Puţini ştiu însă cât de târziu s–a impus F.I.D.E. în viaţa şahistă. Campionul mondial considera titlul ca o proprietate personală şi se supunea numai propriei sale voinţe. Punerea în joc a titlului se finaliza ca urmare a unor îndelungi negocieri între titular şi şalangerul său, dacă se realizau condiţiile impuse practic de campion. Competiţiile de şah erau organizate şi susţinute financiar pe plan particular. În această situaţie, F.I.D.E. s–a cantonat în perioada 1937–1946 numai la a face propuneri de şalangeri. Se va vedea că F.I.D.E. a ajuns la rolul actual în organizarea luptei pentru titlul suprem începând cu anul 1948 când a luat în mână rezolvarea succesiunii lui Alehin.



Reuben Fine
(n.1914)

Întâia etapă din lungul drum al afirmării F.I.D.E. a fost organizarea primei olimpiade masculine de şah Londra 1927. Cu mult mai târziu, s–a reuşit organizarea la Emmen, în 1957, a primei olimpiade feminine de şah. În decursul anilor, s–au succedat ca preşedinţi ai F.I.D.E. următoarele personalităţi: Alexandre Rueb (Olanda) 1924–1949; Folke Rogard (Suedia) 1949–1970; Machgielis Euwe (Olanda) 1970–1978; Fridrik Olafsson (Islanda) 1978–1982; Florencio Campomanes (Filipine) 1982–.

Deviza „Gens una sumus" este acum acceptată de toţi şahiştii, deşi unii dintre contemporanii noştri o consideră un vis irealizabil.

(Radu Breahnă)



CAPITOLUL XV

ATACUL ASUPRA REGELUI ADVERS

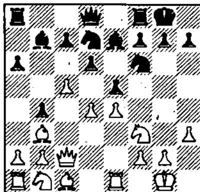
„Dispunerea unei figuri în centru, de unde acţionează în câteva direcţii, poate servi drept bază pentru constituirea unor planuri active. Multe idei şi combinaţii deosebite s-au realizat pe această bază."

(P. Romanovski)

Figura cea mai importantă într–o partidă de şah este regele. Ştiinţa de a termina lupta printr–o lovitură decisivă asupra regelui este obligatorie pentru orice jucător de talie mijlocie.

Atacurile de mat se deosebesc esenţial de alte operaţiuni tactice. La schimburi şi în combinaţiile obişnuite trebuie să ţinem seamă de valoarea relativă a pieselor. Să exemplificăm pentru o mai bună înţelegere.

293



În partida Gheller–Filip, Amsterdam 1956, după a 13–a mutare a albului s–a ajuns la poziţia din diagrama 293. Negrul a mutat:

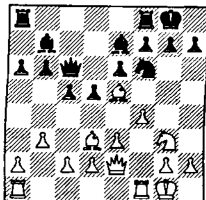
13...e:d4 (Fără îndoială că marele maestru Filip a văzut că albul ameninţă cu furculiţa c5–c6, însă spera ca, după următoarele două mutări, să neutralizeze atacul dublu al albului.) **14.c6 d3** (Spre a sustrage dama de la apărarea câmpului c6.) **15.Dc4 Cb6** (Negrul contează pe 16.D:b4 N:c6 pentru a păstra un pion în plus. Următoarea mutare a albului este neaşteptată pentru negru.) **16.c:b7! C:c4 17.b:a8D D:a8 18.N:c4 C:e4.**

Să facem bilanţul acestei operaţii. Pentru o damă şi doi pioni, albul a obţinut un turn, un cal şi un nebun. În capitolul V s–a precizat că turnul, calul şi nebunul sînt mai tari decât dama. În cazul de faţă, în afară de damă, negrul a luat şi doi pioni. La trecerea în final, un astfel de raport de forţe ar putea duce la echilibru, însă, în mijlocul partidei, trei figuri valorează mai mult decât dama. După câteva mutări negrul a pierdut doi pioni şi s–a recunoscut învins.

În atacul asupra regelui, când matul calculat este forţat, cantitatea materialului pierdut nu are importanţă, deoarece orice sacrificii materiale au o deplină justificare. De cele mai multe ori, partea care se apără se poate salva de mat tot prin sacrificii. În asemenea cazuri, este necesar să se calculeze precis rezultatul final al întregii operaţii de atac.

În diagrama 294 este dată o poziţie din partida Lasker–Bauer, jucată la Amsterdam în anul 1889. Albul intenţionează să

294



atace poziţia regelui negru.

1.Ch5 C:h5 (1...Ce8 2.N:g7! C:g7 3.Dg4!, +–) **2.N:h7+!** (2.D:h5? f5! şi negrul ar fi reuşit să se apere.) **2...R:h7 3.D:h5+ Rg8 4.N:g7!.**

Sacrificarea celui de–al doilea nebun deschide poziţia regelui negru şi–l expune atacului damei şi turnului. Era necesar ca albul să calculeze urmările refuzului de a primi cel de–al doilea sacrificiu. Deoarece se ameninţa cu mat pe câmpul h8, negrul ar fi trebuit să răspundă cu 4...f5 sau 4...f6. După 4...f5, continuarea atrăgătoare 5.Dg6 se răstoarnă cu mutarea 5...De8!. Corect este 5.Ne5! cu ameninţarea de a da mat cu dama la g6 şi, la mutarea 5...De8, albul dă mat în două mutări: 6.Dh8+ Rf7 7.Dg7 ≠. Din această cauză, pentru negru este mai bine să joace 4...f6 5.Tf3 De8. Dar atunci urmează 6.Dh6! şi nu există apărare împotriva 7.Tg3.

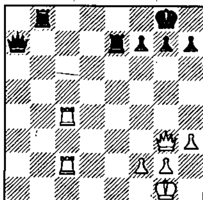
4...R:g7 5.Dg4+ Rh7 (5...Rf6? 6.Dg5 ≠) **6.Tf3 e5** (F;A 7.Th3 ≠) **7.Th3+ Dh6 8.T:h6+ R:h6.**

Matul forţat nu a reuşit, iar în schimbul damei negrul a rămas cu un turn şi doi nebuni. Numai mutarea următoare a albului, prevăzută de Lasker, dovedeşte justeţea combinaţiei făcute de către alb: **9.Dd7!.**

Atac dublu, care duce la câştigarea unuia din cei doi nebuni. Negrul a pierdut dama şi doi pioni şi a obţinut numai un turn şi un nebun. Din această cauză el a cedat partida.

La începutul partidei, regii sunt ascunşi în spatele pionilor cu ajutorul rocadei mari sau mici. Să analizăm câteva exemple *tipice de atac asupra regelui* rocat. După rocadă, regele este *incomodat chiar de propriii săi pioni. În procesul* jocului, turnul pleacă adesea de pe ultima linie şi atunci matul devine posibil. Exemple de maturi simple au fost date în capitolul II. Mai jos sunt analizate cazuri mai complicate.

295



În poziţia din diagrama 295 albul are o ieşire pentru rege şi din această cauză nu este ameninţat de mat cu turnul la e1. Albul având prima mutare, poate juca 1.Tc8+, însă, după 1...Te8, el nu realizează nimic: 2.D:b8 D:b8 şi negrul este apărat. Mutările **1.D:b8+ D:b8 2.Tc8+** duc la mat numai dacă se joacă 2...D:c8?. Corect este **2...Te8 3.T:b8 T:b8** cu joc egal.

Blocarea regilor la margine poate fi realizată şi prin alte mijloace. Dăm mai jos câteva scheme adesea întâlnite.

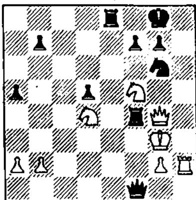
Alb – Rd6, p.d7; negru – Rd8. Alb – Rc1, p.c2; negru – Rc3. Alb – Rc7, Nc6; negru – Ra6. Alb – Ra2, p.b2; negru – Cd2. Alb – Rf1, p.f2; negru – Cf4.

În fiecare din aceste poziţii, şahul cu turnul (sau dama) pe linia sau coloana marginală duce la mat.

Regele poate fi blocat la marginea tablei nu numai cu ajutorul figurilor şi pionilor adverşi, ci şi de propriile sale piese. La turneul de la Leipzig din 1877 s–a

petrecut o întâmplare curioasă. În partida Göring–Anderssen, după mutarea a 33–a a negrului, a survenit poziţia din diagrama 296.

296



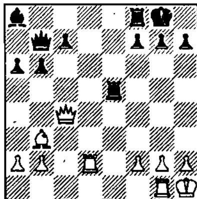
Negrul are doi pioni în plus, calitatea şi atac. Din această cauză albul întreprinde o acţiune disperată.

1.Ce7+ T:e7 (Mai simplu ar fi dus la câştig 1...C:e7 2.D:f4 D:f4+ 3.R:f4 Cg6+, dar şi mutarea din partidă este posibilă. În acest moment Göring i–a anunţat lui Anderssen mat în trei mutări.) **2.Dc8+ Cf8?** (Acum într-adevăr negrul este făcut mat.) **3.D:f8+! R:f8 4.Th8 ≠.**

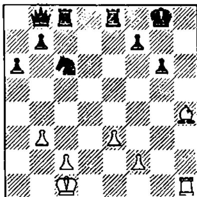
Nici Göring şi nici Anderssen n–au observat că, după 2...Te8! 3.D:e8+ Cf8, nu mai poate fi mat şi negrul trebuie să câştige. Această greşeală a făcut ca Anderssen să piardă premiul întâi. Negrul a fost făcut mat din cauză că turnul negrul închidea ieşirea propriului său rege.

În diagrama 297 turnul g1 apără prima linie, iar turnul f8 pe cea de a opta. Cu toate acestea, având prima mutare, atât albul cât şi negrul dau mat adversarului în trei mutări. Ideea combinaţiei de mat constă în atragerea turnului de pe ultima linie şi, deoarece el este prins într–o legătură deplină, nu poate să se mai întoarcă. Albul forţează matul prin **1.D:f7+! T:f7 2.Td8+ Te8 3.T:e8 ≠.** Cititorul va găsi cu uşurinţă modul cum negrul dă mat având prima mutare.

297



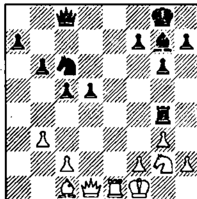
298



Un mat întâlnit adesea în practică este exemplificat în diagrama 298.

Cu toate că negrul are un serios avantaj material, după mutarea albului **1.Nf6!** nu poate evita matul imediat pe câmpul h8, decât cu o singură mutare, jucând

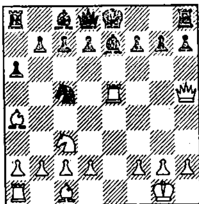
299



1...Dh2. Dacă turnul negrul s-ar afla pe câmpul e5, negrul s-ar apăra cu 1...Th5 şi ar câştiga.

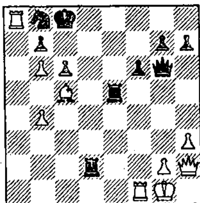
Într-o partidă a survenit poziţia din diagrama 299. A urmat **1.D:g4! D:g4 2.Te8+ Nf8 3.Nh6** şi negrul nu se poate salva de mat.

300



Într-una din variantele „Partidei spaniole" s-a ajuns la poziţia din diagrama 300. Negrul a jucat **1...C:a4?** şi a urmat **2.Cd5! 0-0 3.C:e7+ Rh8 4.D:h7+! R:h7 5.Th5** ≠. Observaţi că matul a fost dat conform uneia din schemele de mai sus.

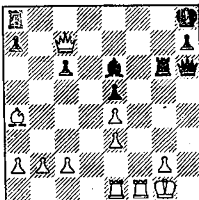
301



În diagrama 301 este dată poziţia din partida Alehin-Reshevsky (Kemeri, 1937). La prima vedere, poziţia negrului pare destul de solidă, însă Alehin dovedeşte contrariul. A urmat: **1.T:b8+! R:b8**. Regele negru este blocat pe ultima linie conform uneia din schemele examinate şi albul, pentru a da mat, trebuie să ajungă cu turnul pe ultima linie. În acest scop urmează **2.D:e5+! f:e5 3.Tf8+** şi mat în două mutări.

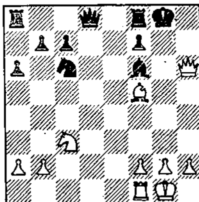
Să ne mai întoarcem o dată la finalul partidei Lasker-Bauer (Diagrama 294). Atacul albului asupra regelui negru poate fi împărţit în două etape. În prima, albul a distrus prin sacrificiu zidul de pioni care apăra regele. În a doua, regele complet descoperit a fost suspus atacului damei şi turnului. Această schemă de atac se întâlneşte adesea.

302



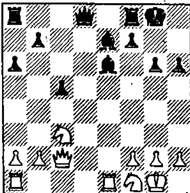
În diagrama 302 este dată o poziţie din partida Paulsen-Morphy (1857). A urmat: **1...T:g2+! 2.R:g2 Dh3+ 3.Rf2 Dh2+ 4.Rf3 Tf8+ 5.Df7 T:f7** ≠. Ambii parteneri au jucat această partidă fără să privească tabla.

303



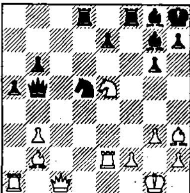
Poziţia din diagrama 303 a survenit în repetate rânduri în practica jocului. Ea a putut apare ca rezultat al sacrificiului unei figuri pe h6. Albul ameninţă mat la h7. Singura apărare a negrului, **1...Te8**, duce totuşi la mat în patru mutări: **2.Nh7+ Rh8 3.Ng6+! Rg8 4.Dh7+ Rf8 5.D:f7 ≠**.

304



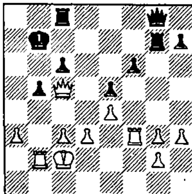
În poziţia din diagrama 304 albul, prin sacrificiul calităţii, distruge zidul de apărare al pionilor: **1.T:e6! f:e6 2.D:g6+ Rh8 3.D:h6+ Rg8 4.Dg6+ Rh8 5.Td1** (Turnul se aduce cu tempo în atac.) **5...De8** (E 6.Td3 şi 7.Th3 ≠) **6.Dh6+ Rg8 7.Td3 Tf5 8.Tg3+ Tg5 9.T:g5+ N:g5 10.D:g5+** şi câştigă.

305



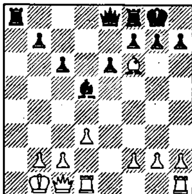
În poziţia din diagrama 305 s-a ajuns în partida Szabo–Donner (Göteborg, 1945). Albul a dat mat în trei mutări: **1.C:g6+ h:g6 2.Dh6+ Nh7 3.D:g7 ≠**. Sacrificarea calului a deschis diagonala a1–h8, nebunul negru a fost legat şi astfel s-a ajuns la mat. Dacă regele se află adăpostit pe flancul damei, pentru conducerea cu succes a atacului este necesar ca şi aici să fie distrus lanţul de pioni.

306



În poziţia din diagrama 306 albul a jucat **1.T:f6 T:g3?** (Mai bine 1...Tg6) **2.T:b5+! c:b5** (2...Ra8 3.Ta5+ şi 4.Da7≠) **3.D:b5+ Ra7** (Pierde şi 3...Rc7 4.Tc6+ Rd8 5.Db6+ Re7 6.Db7+.) **4.Ta6 ≠**. După rocada mică, punctele g2 şi g7 devin vulnerabile.

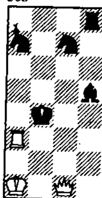
307



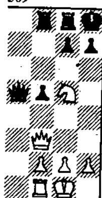
În diagrama 307 albul forţează matul pe câmpul g7. Negrul, dacă are prima mutare, dă mat în trei mutări. Cititorul va găsi fără greutate soluţia.

Coordonarea reciprocă a acţiunilor

308



309

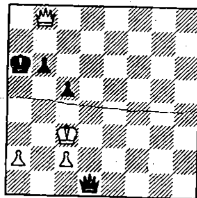


damei şi turnului este arătată în exemplul din diagrama 308.

Matul se obţine prin mutări alternative ale damei şi turnului: **1.Dc3+ Rb5 2.Ta5+ Rb6 3.Dc5+ Rb7 4.T:a7+ Rb8 5.D:c7 ≠**.

În poziţia din diagrama 309, următoarea manevră duce la mat: **1.Dh5 h6 2.Dg6! h:g5 3.Dh5 ≠**. Regele negru a fost blocat de propriul său turn.

310



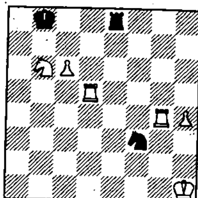
În exemplul din diagrama 310 fiecare din părţi, având prima mutare, dă mat în două mutări.

1.Da8+ Rb5 2.a4 ≠. Regele negru a fost blocat de pionii b6 şi c5.

1...Dd4+ 2.Rb3 Db4 ≠. Regele alb a fost făcut mat datorită pionilor a2 şi c2.

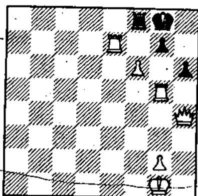
Când regele se află pe ultima linie, fără zidul de apărare al pionilor, iar turnul advers este pe penultima linie, adesea apar următoarele poziţii de mat.

311



În diagrama 311, având prima mutare, albul joacă **1.Td7**, cu ameninţarea decisivă 2.Tb7 ≠. Dacă negrul are prima mutare, el atacă **1...Te2!** (A 2...Th2 ≠) **2.Tg2 Te1+ şi T:g1 ≠**.

312



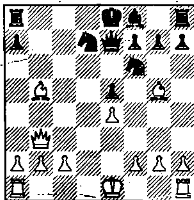
Două turnuri pe penultima linie creează de asemenea ameninţări de mat. În diagrama 312, albul dă mat în trei mutări: **1Tg:g7+ Rh8 2.Th7+ Rg8 3.Teg7≠**. Câmpul f8 este blocat de propriul turn.

Lăsarea regelui în centrul tablei nu prezintă pericol dacă damele au fost schimbate, sau dacă centrul este bine acoperit. În caz contrar, regele poate nimeri sub un atac periculos.

Este elocventă următoarea partidă jucată la Paris în 1858. Cu albele juca Morphy, iar cu negrele ducele de Brunswick şi contele Isouard în consultaţie.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Ng4 4.d:e5 N:f3 5.D:f3 d:e5 6.Nc4 Cf6? (6...Df6 7.Db3 b6) **7.Db3 De7** (Negrul a acceptat să cedeze pionul b7, sperând ca, după 8.D:b7, să facă schimb de dame prin 8...Db4+ şi să scape de atac cu preţul unui pion.) **8.Cc3 c6 9.Ng5 b5** (Se ameninţa 10.0–0–0 şi apoi 11.N:f7+ D:f7 12.Td8+ Re7 13.D:b7+ etc. Acum urmează o lovitură distrugătoare.) **10.C:b5!** (Albul sacrifică o figură spre a deschide liniile de atac.) **10...c:b5 11.N:b5+ Cbd7** (Diagrama 313). Amândoi caii sunt legaţi şi asupra figurilor legate trebuie îndreptate neîntârziat noi atacuri.

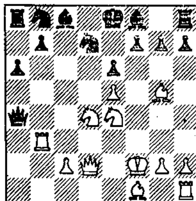
313



12.0–0–0 Td8 13.T:d7! (Sacrificiul temporar al calităţii permite aducerea în luptă şi a celui de al doilea turn cu tempo.) **13...T:d7 14.Td1 De6** (Negrul eliberează calul f6, sperând în felul acesta să apere turnul. Era posibilă şi o altă variantă: 14...Db4 15.N:f6 D:b3 16.N:d7 ≠.) **15.N:d7+ C:d7 16.Db8+! C:b8 17.Td8 ≠.**

Nu mai puţin instructivă este şi următoarea poziţie, apărută în partida Tal–Toluş, din cadrul celui de al XXIII-lea campionat al Uniunii Sovietice, Leningrad 1956 (Diagrama 314).

314

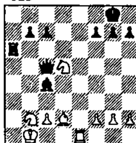


Negrul a câştigat în deschidere doi pioni, însă a rămas în urmă cu dezvoltarea. Cinci dintre figurile negre n–au făcut încă nici o mutare. Este interesant că negrul a mers pe această cale, ca rezultat al analizei făcute acasă. A urmat:

1.Nb5! a:b5 2.C:b5 f6 (E 3.Cc7 ≠). **3.e:f6 g:f6 4.Te1!** (Fără a ţine seama de pierderile suferite, albul aduce în luptă ultimele rezerve. Dacă 4...f:g5, atunci albul poate continua în diferite moduri atacul, de exemplu prin 5.D:g5 sau 5.Dc3.) **4...Ta6 5.N:f6 C:f6 6.C:f6+ Rf7 7.Tf3! Dh4+** [Dacă 7...D:b5, atunci 8.Cd5+ Rg8 (8...Re8 9.Cc7+) 9.Dg5+ Ng7 10.Ce7 ≠. La 7...Nc5+, albul ar fi răspuns cu 8.Rg3.] **8.Rf1 e5 9.Dd5+ Ne6 10.Cd7+ Rg6 11. C:e5+ Rg7 12.Tg3+! D:g3** (Negrul este nevoit să cedeze dama. La mutarea 12...Rf6, ar fi câştigat 13.Dd8+, iar la 12...Rh6, câştigă 13.Cf7+! N:f7 14.Dd2+ Rh5 15.Te5+.) **13.D:b7+ Cd7 14.h:g3** şi albul a câştigat.

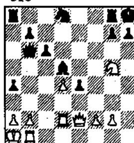
După soluţionarea următoarelor exerciţii punând figurile pe tabla de şah, se vor rezolva aceleaşi exerciţii folosind numai diagramele.

315



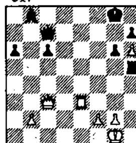
192. Dacă albul mută, dă mat în 3 mutări. Dacă negrul mută, atunci mat în 4 mutări.

316



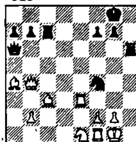
193. Partea care mută prima forţează matul.

317



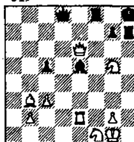
194. Dă mat cine mută primul.

318



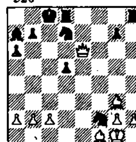
195. Dă mat cel care mută primul.

319



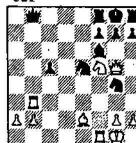
196. Cine mută primul dă mat în 2 mutări.

320



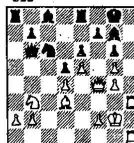
197. Dacă albul mută, dă mat în 2 mutări. Dacă negrul mută, atunci mat în 4 mutări.

321



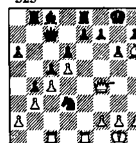
198. Dacă albul mută, dă mat în 2 mutări. Dacă negrul mută, atunci mat în 2 mutări.

322



199. Albul dă mat în 3 mutări.

323



200. Albul dă mat în 2 mutări.

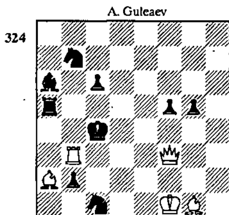
Rezolvarea acestor exemple demonstrează că, în procesul atacării regelui, este indicat să se folosească legarea, blocarea, şahul prin descoperire, atacurile duble. Însuşirea acestor procedee tactice este o garanţie de perfecţionare a jucătorilor începători. De cele mai multe ori aceste procedee se întâlnesc în probleme. Dăm mai jos o serie de probleme în două mutări. Acestea sunt poziţii artificiale, create de compozitori, în care albul începe şi dă mat în două mutări. Aceasta înseamnă că, după prima mutare a albului, la orice răspuns al negrului, urmează mutarea de mat. Dacă matul nu se produce decât la a treia mutare, problema nu este rezolvată.

Deşi soluţionarea problemelor de mai jos nu este uşoară, este bine ca cititorul să încerce să le rezolve singur. El se va convinge că primele mutări simple, şahurile de exemplu, nu-şi ating scopul.

Să luăm, de pildă, problema din diagrama 324.

A. Guleaev

324



Mat în 2 mutări

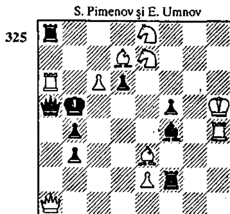
Regele negru este înconjurat de damă, turn şi doi nebuni. Se ameninţă cu numeroase posibilităţi de şah: simple, prin descoperire şi duble. Cu toate acestea, mutările: 1.D:c6+, 1.Dc3+ şi 1.Tc3+ nu-şi ating scopul. De exemplu, la mutarea 1.Dc3+, negrul va răspunde cu 1...Rd5+ şi albul trebuie să se apere în primul rând de şah.

Problema se rezolvă printr-o mutare neaşteptată: **1.De3!** cu ameninţarea 2.Dd4 ≠. Negrul poate să se apere în diferite feluri, de exemplu **1...c5**. Atunci este mat prin **2.De6** (Pionul din c5 a acoperit turnul a5 şi negrul nu mai are apărarea 1...Td5). Acelaşi mat va urma la 1...T:a2.

Iată şi alte continuări: 1...Td5 2.Dc3 ≠; 1...Ce2 2.Dd3 ≠; 1...C:b3 2.D:b3 ≠; 1...Rd5+ 2.Td3 ≠. Albul se apără de şah şi dă în acelaşi timp şah dublu şi mat. Nebunul a2 şi turnul d3 sunt sub atacul figurilor negre, însă niciuna din figuri nu poate fi luată deoarece şahul este dublu.

S. Pimenov şi E. Umnov

325



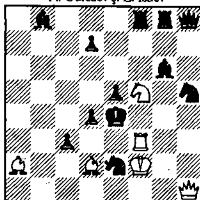
Mat în 2 mutări

În problema din diagrama 325, prima mutare este **1.N:f5** cu ameninţarea 2.Nd3 ≠. Dacă negrul va răspunde cu **1...R:a6**, dama neagră va fi legată şi **2.Cc7** ≠. După **1...Rc4**, este legat nebunul f4 şi albul dă mat prin **2.Cd6**.

Încercaţi să rezolvaţi problemele următoare. Dacă nu reuşiţi, găsiţi pe verso prima mutare („cheia" problemei), dată pentru fiecare poziţie. În primul rând cititorul trebuie să găsească ameninţarea pe care o conţine. Apoi trebuie să analizeze toate mutările de apărare ale negrului şi să găsească mutările care duc la mat.

A. Guleaev şi L. Isaev

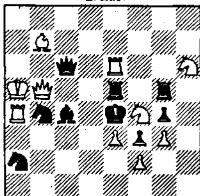
326



Mat în 2 mutări

L. Isaev

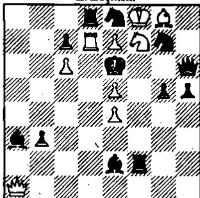
327



Mat în 2 mutări

L. Loşinski

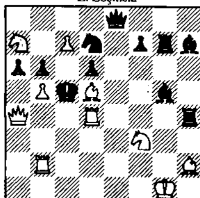
328



Mat în 2 mutări

L. Loşinski

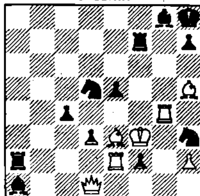
329



Mat în 2 mutări

C. Gavrilov

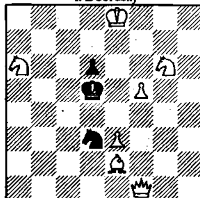
330



Mat în 2 mutări

I. Dobrusky

331



Mat în 2 mutări

În problema 326, prima mutare este **1.Ce7.**

Problema din diagrama 327 se rezolvă cu ajutorul mutării **1.Cf7.**

Prima mutare a problemei din diagrama 328 este **1.Dd4.**

Soluţia problemei din diagrama 329 este **1.Na2.**

Problema din diagrama 330 se rezolvă prin mutarea surpriză **1.Nf4!**. Observaţi că regele alb poate ajunge în şah.

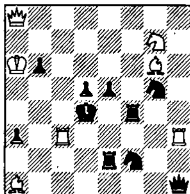
Soluţia problemei din diagrama 331 a cunoscutului compozitor de probleme ceh nu conţine nici o ameninţare: **1.Db1.** Dar la orice mutare a negrului urmează mat. Cu alte cuvinte, după prima mutare a albului, negrul este în zugzwang. Şcoala cehă de compoziţie acordă o mare atenţie frumuseţii poziţiei finale de mat.

Problema din diagrama 332 se rezolvă prin mutarea neaşteptată **1.Ne4!**. Nebunul alb este în bătaia a şase (!) piese negre.

În diagrama 333, la orice mutare a negrului urmează matul. Se pare că, pentru mat, este suficient ca albul să facă orice mutare. Problema se rezolvă însă numai prin **1.Rh5!**. Iarăşi negrul nu are mutări (zugzwang), dar poziţiile de mat sunt acum altele.

M. Marble

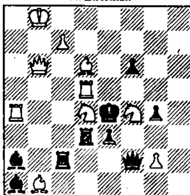
332



Mat în 2 mutări

A. Ellerman

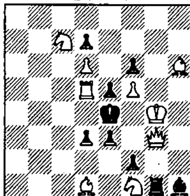
334



Mat în 2 mutări

L. Penrose

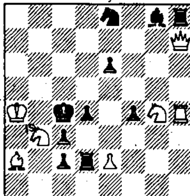
333



Mat în 2 mutări

S. Loyd

335



Mat în 2 mutări

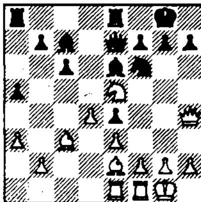
În problema din diagrama 334 a cunoscutului compozitor argentinian, după 1.D:c5! se creează o serie întreagă de legături, şahuri prin descoperire, blocări, în care nu este uşor să te descurci.

În diagrama 335, este prezentată o problemă a celebrului compozitor american. După 1.e4!, între turnul alb şi regele negru se află trei pioni şi un cal! Dar turnul continuă să acţioneze peste această barieră şi rezolvarea problemei se bazează pe legarea pionilor de către turn.

Rezolvarea problemelor va ajuta pe cititor să-şi însuşească o serie de idei care pot fi întâlnite într-o partidă. În primul rând se perfecţionează vederea şahistă. Ochiul se obişnuieşte să se descurce repede cu piese legate şi libere, cu blocări, cu şahuri prin descoperire şi cu diferite poziţii de mat. În consecinţă se perfecţionează şi cunoştinţele necesare pentru realizarea matului în partidă.

Să continuăm examinarea atacurilor asupra rocadei.

336



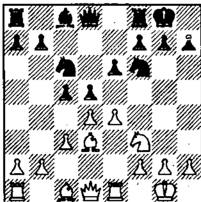
În diagrama 336, este dată o poziţie din partida M. Taimanov–A. Berg. Toate figurile albe sunt concentrate pe flancul regelui, dar atât turnurile, cât şi nebunii sunt inactivi. Din această cauză, Taimanov trece la deschiderea coloanelor.

1.f3! e:f3 (Negrul îl ajută pe alb în realizarea planurilor. Era necesar 1...Nd5 pentru a controla diagonala b1–h7, în cazul schimbului pe e4. Albul ar fi recurs atunci la atacul de pioni f3–f4, g2–g4, al cărui deznodământ ar fi fost neclar, deoarece lanţul de pioni al regelui negru nu are slăbiciuni. Negrul a prevăzut acum continuarea 2.T:f3 Cd5 3.Dh5 N:e5 4.D:e5 Ng4, cu echilibrarea jocului.) **2.Nd3!** (Dintr-odată flancul regelui negru este atacat de patru figuri albe, fapt care compensează pe deplin pierderea a doi pioni.) **2...f:g2 3.Tf2!** (Era greşit atât 3.R:g2 Nd5+ 4.Rg1 Ce4, sau 4.e4 C:e4 5.D:e7 T:e7 6.N:e4 N:e4 7.T:e4 f6, cât şi 3.T:f6 D:f6 4.D:h7+ Rf8 şi regele negru se salvează pe câmpul e7. Albul ameninţă cu mutarea 4.d5 pentru ca, la 4...c:d5, să continue cu 5.T:f6 D:f6 6.D:h7+ Rf8 7.Cd7+, câştigând dama.) **3...h6 4.T:g2 Rh8** (Se ameninţa 5.D:h6) **5.Tf1 Ch7** (După 5...N:e5 6.d:e5 Ch7, urmează 7.Tf6! g:f6 8.D:h6 cu mat imparabil.) **6.Dh5** (Poziţia regelui negru pe diagonala nebunului c3 sugerează ideea combinaţiei cu folosirea şahului prin descoperire: 6.D:h6 g:h6 7.Cg6+ f:g6 8.d5+. Combinaţia e greşită. Atât la răspunsul 8...Cf6 9.T:f6 D:f6, cât şi la răspunsul 8...Dg7! 9.N:g7+ R:g7 10.T:g6+ Rh8 11.d:e6 Nb6, negrul respinge atacul, păstrând o figură în plus. Exemplul de faţă ne arată cât de bine trebuie să fie calculate toate variantele combinaţiei. Acum albul ameninţă să deschidă diagonala c3–h8 cu mutarea 7.d5.) **6...Cf6 7.T:f6! D:f6 8.d5! N:d5** (Negrul nu mai opune rezistenţă. El trebuia să continue cu 8...N:e5 9.N:e5 Ng4!, însă Taimanov a prevăzut şi această variantă: 10.N:f6 N:h5 11.T:g7 şi nu mai există apărare împotriva 12.Th7+ şi 13.Th8≠.) **9.Cd7 D:c3 10.b:c3 N:g2 11.Df5.** Negrul a cedat. Un exemplu foarte instructiv de atac clar şi ingenios asupra regelui.

Să studiem atacul bazat pe sacrificiul nebunului pe câmpul h7, des întâlnit în practică.

Poziţia de tipul celei din diagrama 337 se întâlneşte adesea în „Apărarea franceză". Flancul regelui negru este apărat numai de calul din f6.

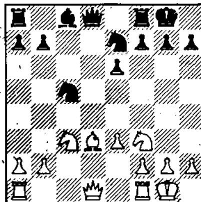
337



1.e5 Cd7 (După 1...Cg4 2.N:h7+ R:h7 3.Cg5+ Rg8 4.D:g4 se pierde pionul. Retragerea ultimei figuri care apără flancul regelui creează posibilitatea unui atac direct asupra regelui advers.) **2.N:h7+! R:h7 3.Cg5+** (Acum devine clar scopul sacrificiului nebunului. A fost luat pionul h7 şi s-a câştigat un tempo pentru aducerea în poziţie de atac a damei şi calului. Dacă negrul ar fi avut la e7 un nebun, sacrificiul nu şi-ar fi atins scopul, deoarece ar fi urmat 3...N:g5.) **3...Rg8** (Sau varianta A de mai jos) **4.Dh5** (Ameninţă mat la h7 şi pentru apărarea acestui câmp nu sunt piese. În afară de aceasta se află în priză pionul f7.) **4...Te8 5.D:f7+ Rh8 6.Dh5+ Rg8 7.Dh7+ Rf8 8.Dh8+ Re7 9.D:g7 ≠.**

Varianta A: 3...Rg6 4.Dd3+ f5 5.e:f6+ R:f6 6.T:e6 ≠.

338



Succesul atacului a fost hotărât de imposibilitatea negrului de a apăra câmpul h7, precum şi de slăbiciunea pionului f7.

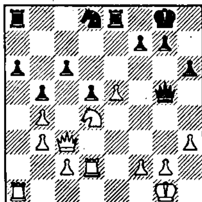
Să mutăm, în diagrama 337, turnul de pe câmpul f8 pe câmpul e8. Şi acum sacrificiul îşi atinge scopul: **2.N:h7+ R:h7 3.Cg5+ Rg8 4.Dh5 Cf8 5.D:f7+ Rh8 6.Te3**, deoarece negrul nu mai are apărare împotriva mutării 7.Th3+.

În diagrama 338 este dată o poziţie dintr-o partidă a lui J. R. Capablanca (cu albele). A urmat sacrificiul nebunului: **1.N:h7+ R:h7 2.Cg5+ Rg6!** (Nu mergea 2...Rg8 3.Dh5 Te8 4.D:f7+ Rh8 5.Tad1 cu 6.Td4 ulterior. După 2...Rh6 albul câştigă dama: 3.C:f7+ T:f7 4.D:d8.) **3.Dg4 f5** (Era atrăgătoare mutarea 3...e5, însă atunci urma 4.Ce6+! Rf6 5.f4! şi devine clar că nu se poate lua calul, nici cu nebunul, din cauza 6.Dg5 ≠, nici cu pionul, din cauza 6.f:e5+ R:e5 7.Dg3+; iar după 5...e4 6.Dg5+ R:e6 7.De5+ Rd7 8.Tfd1+ Cd3 9.C:e4, albul trebuie să câştige.) **4.Dg3 Rh6? 5.Dh4+ Rg6 6.Dh7+! Rf6** (Duce la pierdere şi 6...R:g5 7.D:g7+ Cg6 8.f4+.) **7.e4 Cg6 8.e:f5 e:f5 9.Tad1** şi albul, după o luptă îndelungată, a obţinut victoria.

Să ne întoarcem la a patra mutare a negrului. El putea să joace 4...f4! 5.e:f4 (Dacă 5.Dg4, atunci 5...e5) 5...Cf5 6.Dg4 Ch6 şi albul trebuie să repete mutările Dg3–g4–g3, acceptând remiza.

Ultimul exemplu ne arată că, în cazul sacrificiului de piesă pe câmpul h7, după

339



mutările N:h7+ R:h7 şi Cg5+, posibilitatea retragerii regelui, nu pe câmpul g8, ci pe g6, necesită un calcul precis, deoarece atacul este mai complicat. Sacrificiul nebunului pe câmpul h7 este analizat pentru prima oară în manuscrisul unui mare maestru din secolul al XVII-lea G. Greco.

Poziţia din diagrama 339 a survenit în partida V. Smâslov–A. Sokolski, jucată la Leningrad în 1947.

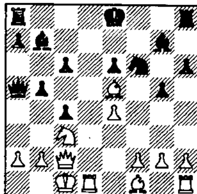
Albul a jucat **1.Tf1!** (Pionul e5 este invulnerabil. La mutarea 1...D:e5 urmează 2.Te2, iar dacă 1...T:e5, atunci 2.f4. Se ameninţă 2.f4 şi atacul poziţiei negrului, în continuare, cu pionii e5 şi f4.) **1...Ce6 2.f4** (Sacrificiu de pion pentru deschiderea coloanelor.) **2...C:f4 3.Tdf2 Ce6 4.Cf5!** (4.T:f7? C:d4 5.D:d4 Tf8 ducea numai la un joc egal. Acum albul ameninţă 5.D:c6.) **4...Tec8 5.h4! Dd8** (La 5...Dh5 urmează 6.Ce7+.) **6.Dg3 Rh7 7.Cd6 Tc7 8.C:f7 De7 9.Cd6 Tg8 10.Dd3+!** şi negrul, pierzând dama, a cedat (10...Rh8 11.Cf7+).

Pionii aflaţi pe locurile iniţiale, apără cel mai bine regele. Mutările h7–h6 sau g7–g6 ale negrului şi h2–h3 sau g2–g3 ale albului uşurează atacul adversarului, în special în poziţii cu rocade opuse şi când ambele părţi atacă cu pionii poziţia regelui. Dacă negrul a făcut mutarea h7–h6, albului îi va fi uşor să înceapă atacul cu g2–g4–g5. După deschiderea coloanei „g" sau „h", la atac vor putea lua parte figurile grele.

Să examinăm posibilităţile unor combinaţii organizate împotriva regelui rămas în centru.

În partida Borisenko–Furman (Campionatul Leningradului, 1949) albul a oferit în deschidere un pion: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c6 4.Cf3 Cf6 5.Ng5 h6 6.Nh4 d:c4 7.e4 g5** (Dacă 7...b5 8.e5 g5 9.C:g5 h:g5 10.N:g5, se ajunge la varianta elaborată amănunţit de Botvinnik, variantă care îi poartă numele.) **8.Ng3 b5 9.Dc2** (Albul mai oferă un al doilea pion: 9...g4 10.Ce5 D:d4, însă acceptarea sacrificiului duce la un foarte periculos atac din partea albului.) **9...Nb7 10.0–0–0** (A 11.d5) **10...Da5 11.Ce5 Cbd7** (Era de preferat mutarea 11...Ch5, schimbând periculosul nebun g3.) **12.d5! C:e5 13.N:e5 Ng7 14.d:e6 f:e6** (Diagrama 340).

340

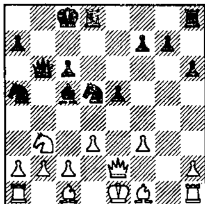


Regele negru intenţionează să se ascundă pe flancul regelui. Atacul nu trebuie întârziat.

15.N:f6! N:f6 16.e5! N:e5 17.Ne2! (Atrăgător, dar greşit ar fi fost 17.Dg6+ Re7 18.Te1 Tag8 19.De4 N:c3 20.D:e6+ Rd8 21.Td1+ Rc7 şi negrul câştigă.) **17...Re7** (Nenorocirea negrului constă în aceea că el nu poate face rocada: 17...0–0 18.Dg6+ Rh8 19.Td7 şi matul este inevitabil. Acum regele negru a rămas pentru mult timp în centru, fapt care creează condiţii optime pentru atacul final.) **18.Ng4** (Se ameninţă şi 19.The1 cu sacrificarea nebunului pe câmpul e6.) **18...Nc8 19.Dg6!** (Ameninţarea 20.Nh5 şi 21.Df7 ≠ este imparabilă. Dacă 19...b4, atunci nu direct 20.Nh5, din cauza 20...Nf4+. 21.Rb1 Df5+, ci mai întâi 20.The1.) **19...N:c3 20.Nh5** (Pierderea figurii nu are importanţă când se forţează matul.) **20...N:b2+ 21.Rb1** (Nu 21.R:b2 Db4+ cu remiză) **21...Tf8 22.Dh7+ Rf6 23.D:h6+ Re7 24.D:g5+ Nf6 25.Dc5 ≠**. Atacul energic al albului a dus la o binemeritată victorie.

În diagrama 341 este dată o poziţie survenită în partida W. Steinitz–M. Cigorin, jucată în meciul pentru titlul de

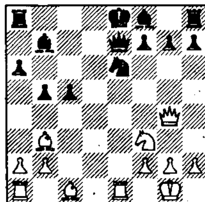
341



campion al lumii. Cigorin (cu negrele) a dus un strălucit atac împotriva regelui alb:

1...Nb4+ 2.Nd2 Ce3! 3.N:b4 D:b4+ 4.c3 Dh4+ 5.Rd2 (5.Df2 Cc2+) **5...Cac4+ 6.Rc1 T:d3! 7.Ng2** (7.D:d3 De1+) **7...Thd8 8.a4 Td1+ 9.T:d1 T:d1+ 10.D:d1 C:d1** şi Steinitz a cedat.

342

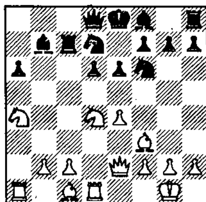


În diagrama 342 este dată o poziţie care a survenit în partida A. Kotov – O'Kelly (Groningen, 1946). Negrul are un pion în plus, însă regele negru se află în centru; rocada nu este posibilă din cauza 1.Ng5 f6 2.N:e6+. A urmat:

1...c4 2.Ng5! h5 (În cazul că se retrăgea dama neagră, urma sacrificarea calităţii pe câmpul e6. De exemplu 2...Dc7 3.T:e6+ f:e6 4.D:e6+ Ne7 5.Te1, sau 2...Dd7 3.Tad1 Dc6 4.Nc2 cu atac împotriva regelui, care n–a ştiut să plece din centru.) **3.Df5 g6 4.De5 Dc5!** (Era greşit 4...Ng7 din cauza 5.D:g7! C:g7 6.T:e6+. Sacrificarea calităţii este cea mai bună şansă a negrului.) **5.D:h8 N:f3 6.Te5!** (Dacă 6.g:f3, atunci 6...D:g5+) **6...Dc6 7.Nc2 N:g2 8.Df6 Nh1** (Contraatacul negrului pare periculos, însă Kotov îl respinge uşor, fără să slăbească presiunea asupra regelui negru.) **9.f3! N:f3** (Negrul nu poate continua cu 9...D:f3 din cauza 10.T:e6+.) **10.N:g6! Nc5+ 11.Ne3 N:e3+ 12.T:e3 Ng4 13.N:f7 Rd7 14.N:e6+ N:e6 15.Td1+** şi negrul a cedat.

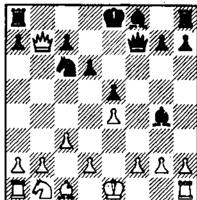
Într–una din partide, V. Smâslov a început atacul contra regelui nerocat cu o străpungere în centru (Diagrama 343):

343



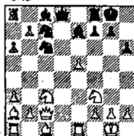
1.e5! C:e5 (Mai slab este 1...N:f3 2.C:f3 d:e5 3.C:e5.) **2.N:b7 T:b7 3.D:a6 Db8 4.Cc6! C:c6 5.D:c6+ Cd7** (Pregătirea e terminată, coloanele pentru atac sunt deschise şi Smâslov dă lovitura decisivă.) **6.Cc5!** (O continuare tăioasă dar precis calculată. La 6...Tc7 va urma 7.C:d7! T:d7 8.Nf4.) **6...d:c5 7.Nf4! Nd6** (Este inutil 7...D:f4 8.Dc8+ Re7 9.D:b7 Rf6 10.T:d7.) **8.N:d6 Tb6** (O ultimă încercare respinsă printr–o mică combinaţie a albului.) **9.D:d7+!** şi negrul a cedat deoarece, după **9...R:d7 10.N:b8+**, pierde o figură.

Una din partidele jucate de A. Alehin cu negrele (Diagrama 344) s–a terminat astfel:

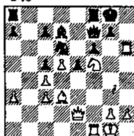

344

1...Rd7! (Negrul are o figură în plus, cedează turnul şi, deşi rămâne fără calitate, el depărtează dama de arena principală a luptei.) **2.D:a8 Dc4 3.f3 N:f3! 4.g:f3 Cd4! 5.d3** (Ceva mai bine era 5.c:d4 însă şi în acest caz negrul păstrează avantajul jucând 5...D:c1+ 5.Re2 D:h1 7.d5 D:h2+ Rd3 Dg1.) **5...D:d3 6.c:d4 Ne7! 7.D:h8 Nb4 ≠.**

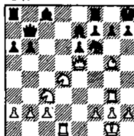
EXERCIŢII


345

201. Cum câştigă un pion Alatorţev, cu albul? (Diagrama 345)


346

202. Albul dă mat în 5 mutări (Diagrama 346).


347

203. În poziţia din diagrama 347, negrul a jucat 1...Cd7. Bronştein, cu albul, a decis combinativ partida în favoarea sa.

204. În partida Tartakover – Euwe, Veneţia 1948, s-a ajuns la poziţia: alb – Ra3, Db6, Tc1, Tg1, p. a4, b3, c3, f2; negru – Rf7, Dd2, Ta8, Ne4, Cd6, p. b7, c6, f6. Euwe mută şi decide partida în patru mutări.

Mihail Botvinnik, al şaselea campion mondial

După ce Alehin a recâştigat titlul de la Euwe în 1937, F.I.D.E. a desemnat ca şalanger oficial pe S. Flohr, acceptat în principiu de Alehin, deşi exista propunerea unui meci Alehin–Keres, iar tratativele pentru întâlnirea revanşă Alehin–Capablanca din 1939 erau foarte avansate. Pe de altă parte, sovieticii continuau să-l atragă pe Alehin să se repatrieze, făcându-i tot felul de propuneri, printre care şi un meci cu Botvinnik. Toate aceste proiecte au fost întrerupte de războiul care a izbucnit în septembrie 1939. Deşi luptele au încetat oficial pe 2 septembrie 1945, astfel că sovieticii au reluat propunerea unui meci pentru titlu cu Botvinnik, inima lui Alehin cedează în primăvara anului 1946 şi se deschide astfel succesiunea la titlul mondial



Mihail Botvinnik
(n.1911)

masculin. Să revenim la personajul nostru principal.

Mihail Botvinnik s-a născut la Petersburg pe data de 17 august 1911, atunci când Alehin era din 1909 „campion de şah amator al Rusiei". Pe la vârstă de 12 ani învaţă şah şi este recunoscut maestru în anul 1927. Pentru viitorul campion mondial se deschide o perioadă de activitate intensă. Încă din 1926 începuse la Leningrad lungul şir al turneelor, dar prima victorie o obţine la Leningrad 1930. Tot atunci devine student, iar peste cinci ani ajunge inginer electrotehnic şi-şi începe activitatea în acest domeniu unde obţiite doctoratul printr-o muncă susţinută. Botvinnik nu renunţă însă la şah. În prima sa etapă de pregătire, el îşi propune drept obiective: însuşirea şi dezvoltarea teoriei şahiste; consolidarea repertoriului de deschideri; studiul de „laborator" prin analize personale; creşterea puterii de joc prin rezolvarea de probleme şi studii; definitivarea unui stil de joc caracterizat prin pragmatism ştiinţific şi realism autocritic. Confirmarea vine în 1931 când Botvinnik cucereşte primul său titlu naţional (Moscova; +12 =3 -2). În a doua etapă, Botvinnik recurge la: folosirea unui partener-secundant; fişarea şi analizarea partidelor adversarilor potenţiali, pentru aflarea punctelor nevralgice; găsirea de noutăţi, studierea celor apărute în practica maeştrilor şi experimentarea lor cu partenerul-secundant; asigurarea unei condiţii fizice perfecte; pregătirea specifică fiecărui turneu (trecerea în revistă a ultimelor noutăţi, stabilirea deschiderilor care se vor folosi, menţinerea unui tonus fizic şi psihic adecvat etc.). Prima sa confruntare din arena internaţională, la Hastings 1934/35, nu pare concludentă (loc V-VI; +3 =4 -2), însă la Nottingham 1936 (loc I-II; +6 =8 -0) se impune în elita şahului, primele 10 locuri din acest turneu fiind ocupate în ordine de Capablanca (la egalitate cu Botvinnik), Euwe, Fine, Reshevsky, Alehin, Flohr, Em. Lasker, Vidmar şi Bogoliubov. Instalat confortabil printre „monştrii sacri" ai şahului, Botvinnik emite pretenţii la un meci cu Alehin, având totuşi, înaintea lui, aşa cum s-a văzut, unii pretendenţi mai vechi (Capablanca, Flohr, Keres, Euwe şi Fine). Dar titlul mondial devine vacant în 1946, când Alehin moare subit.

F.I.D.E. rămâne acum singurul for care poate soluţiona această situaţie şi în Congresele al XVII-lea din 1946 (Elveţia - Winterthur) şi al XVIII-lea din 1947 (Haga), după aderarea URSS la F.I.D.E., decide organizarea unui turneu între cei şase pretendenţi principali la titlu (fără S. Flohr, dar cu V. Smâslov şi S. Reshevsky). Cum R. Fine se retrage invocând obligaţii profesionale, rămân în competiţie M. Euwe (Olanda), S. Reshevsky (SUA), M. Botvinnik, P. Keres şi V. Smâslov (URSS). Superturneul se desfăşoară la Haga (martie-aprilie 1948, etapele 1 şi 2) şi la Moscova (aprilie-mai 1948, etapele 3, 4 şi 5). Fiecare participant susţine în total 20 de partide cu adversarii săi, victoria finală revenindu-i celui care obţine punctajul maxim. Acesta este Botvinnik care realizează 14 puncte (+10 =8 -2) şi devine al şaselea campion mondial. Clasamentul continuă astfel: Smâslov 11p, Reshevsky şi Keres 10,5p şi pe ultimul loc Euwe cu numai 4p. Acest turneu, care s-a ţinut în perioada războiului rece dintre vest şi est, demonstrează eficacitatea şcolii sovietice de şah, care încă din 1924 trecuse la organizarea şi susţinerea de către stat a şahului, partidul comunist declarând că „şahul este o armă pentru ridicarea culturală a maselor" şi totodată un mijloc spre a-şi afirma superioritatea faţă de alte regimuri politice. Din acest moment, Occidentul este obligat să adopte o nouă abordare a şahului: studiul şahului pe baze ştiinţifice, cu o bună selecţie şi instruire a vârfurilor de performanţă, împletirea calculului combinativ cu studiul profund al strategiei, analizarea luptei şahiste din toate punctele de vedere. S-a declanşat o explozie şahistă care continuă şi în prezent. Din valul tinerelor talente se vor remarca numai cei capabili să facă faţă noilor condiţii riguroase de pregătire.

Botvinnik este, în acelaşi timp, produsul şcolii sovietice de şah dar şi o nouă treaptă în evoluţia acesteia. El va reprezenta stânca de care se vor izbi timp de 15 ani toţi candidaţii la titlul suprem. Potrivit regulamentului F.I.D.E., în acest interval el va susţine şapte meciuri pentru titlul de campion mondial, toate la Moscova:

– 1951, cu D. Bronştein (+5 =14 -5), îşi păstrează titlul;

- 1954, cu V. Smâslov (+7 =10 -7), îşi păstrează titlul;
- 1957, cu V. Smâslov (+3 =13 -6), pierde titlul;
- 1958, cu V. Smâslov (+7 =11 -5), recâştigă titlul;
- 1960, cu M. Tal (+2 =13 -6), pierde titlul;
- 1961, cu M. Tal (+10 =6 -5), recâştigă titlul;
- 1963, cu T. Petrosian (+2 =15 -5), pierde titlul.


Samuel Reshevsky (n.1911)

După 8 competiţii la cel mai înalt nivel şi recâştigarea titlului suprem de două ori, Botvinnik abia în 1970 mai joacă un meci amical cu Matulovici (Belgrad; +1 =3 -0), însă în intervalul 1963-1970 participă la nouă mari turnee, câştigând cinci şi clasându-se onorabil în celelalte patru. În întreaga sa carieră, Botvinnik a jucat în concurs circa 800 de partide, din care a pierdut aproximativ 100 de partide, ceea ce este un rezultat excelent ţinând seama de concurenţa acerbă din elita şahului.

O iniţiativă cu răsunet şi consecinţe importante a fost deschiderea de către Botvinnik în anii 1970 a unei şcoli speciale de şah, în care puteau face stagii de perfecţionare finală numai tineri maeştri deja consacraţi. De aici au plecat pe traiectoria marei performanţe, printre alţii, Karpov şi Kasparov. Deci Botvinnik încă mai are ceva de spus prin intermediul discipolilor săi.

Şi acum, câteva date despre doi şahişti din aceeaşi generaţie cu Botvinnik.

Samuel Reshevsky s-a născut în Polonia în 1911 şi din 1922 a devenit cetăţean al SUA. A fost un copil minune al şahului pe care l-a învăţat de la 4 ani şi l-a practicat la nivel înalt de la vârsta de 11 ani (New York 1922). La sfatul familiei se lansează în marile competiţii numai după terminarea studiilor la Universitatea din Chicago, în 1933 când deja ocupase locul I în trei turnee internaţionale. Câştigă meciuri la Horrowitz, Kashdan, Najdorf, Gligorici, Lombardy, Bisguier, Byrne şi Benkö. Momentele sale de vârf sunt superturneul Haga-Moscova 1948, turneul candidaţilor Zürich 1953, meciul cu Fischer (1961; 5,5-5,5), includerea în reprezentativa lumii care a întâlnit reprezentativa URSS în 1970. După cum se vede, Reshevsky a făcut parte din Olimpul şahist timp de aproape 40 de ani. Tehnica sa strălucită îi permitea să complice la maximum lupta pe tablă, îmbinând într-un mod fericit strategia cu tactica. Un orgoliu excesiv a umbrit adesea relaţiile sale cu lumea şahistă, aşa cum dovedeşte şi cartea de autor „Reshevsky în şah" (New York, 1948).


David Bronştein (n.1924)

David Bronştein este un produs de frunte al şcolii sovietice de şah. Născut în 1924, câştigă în 1946 primul său turneu internaţional, ajunge în 1948 campion al URSS şi obţine titlul de mare maestru în 1950! Între timp, devine inginer. Atinge vârful ierarhiei şahiste în 1951, când face meci egal cu Botvinnik, ratând astfel de puţin obţinerea titlului mondial. Până în 1956, se situează printre candidaţii la titlul suprem. În continuare, este prezent până în 1978 la marile turnee, cu foarte bune rezultate. Jocul său se caracterizează prin preferinţa pentru atac, combinaţii profunde şi un repertoriu bogat de deschideri.

Galeria şahiştilor iluştri va fi prezentată în continuarea serialului nostru despre campionii mondiali.

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL XVI

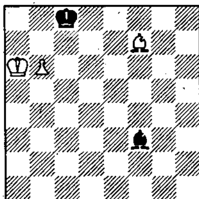
FINALURILE DE PARTIDĂ. NEBUN ŞI PION CONTRA NEBUN. NEBUNI DE ACEEAŞI CULOARE ŞI DE CULORI DIFERITE. NEBUN CONTRA CAL

„Întotdeauna preocupaţi–vă de centru care trebuie să fie puternic! Dar el este puternic numai când nu este supus primejdiei. Este mai bine să avem în centru un singur pion, dar bine apărat, decât trei sau patru pioni de a căror apărare trebuie să ne preocupăm."

(R. Spielmann)

În cazul când pe tablă sunt nebuni de aceeaşi culoare, un pion avansat poate câştiga dacă regele advers nu este în stare să-l reţină şi nu este posibil sacrificiul nebunului pentru pion.

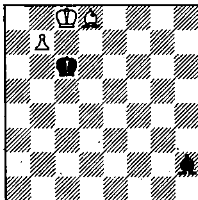
348



Albul la mutare câştigă

În poziţia din diagrama 348, metoda de câştig pentru alb începe cu mutarea **1.Ra7**. Se înţelege că nu se poate permite regelui negru să ocupe câmpul b8, fapt care ar fi dus la remiză, deoarece albul nu ar fi reuşit să alunge regele negru de pe acest câmp. Acum figurile negrului nu pot să-şi îmbunătăţească poziţia, nebunul trebuind să se afle pe diagonala h1–a8. Albul face manevra **2.Nc4**, **3.Na6+** şi **4.Nb7**, la care negrul nu se poate opune. Nebunul negru este nevoit să părăsească diagonala h1–a8 şi să treacă pe diagonala h3–c8, de exemplu pe câmpul h3. Apoi albul joacă **5.Ne4**, obligând pe negru la răspunsul **5...Nc8** şi în sfârşit, prin mutarea **6.Nf5!**, asigură transformarea pionului.

349



Albul câştigă

În poziţia din diagrama 349 câştigul

este greu de realizat din cauza poziţiei nefavorabile a regelui alb. Dacă acesta s–ar fi aflat pe câmpul a8, atunci victoria s–ar fi obţinut cu ajutorul trecerii nebunului prin câmpul b8: Nd8–h4–f2–a7–b8–d6. În acest timp, negrul va ocupa cu regele său câmpul a6 şi va plasa nebunul pe câmpul a7. Apoi, prin mutarea Nd6–c5, albul va abate nebunul negru şi va transforma pionul în damă.

Revenind la poziţia din diagrama 349, constatăm că albul ameninţă de asemenea cu manevra de nebun prin câmpurile a7–b8, însă negrul poate preveni aceasta mutând regele pe câmpul a6, de exemplu: **1.Nh4 Rb5 2.Nf2 Ra6!** (Albul ameninţa decisiv 3.Na7.) **3.Nh4? Rb5! 4.Nd8 Rc6!** şi negrul a reuşit să se regrupeze la timp.

Succesul apărării negrului se explică prin fericita poziţie a nebunului pe câmpul h2. Dar este suficient să dăm rândul la mutare negrului şi nebunul va fi nevoit să părăsească excelentul câmp h2.

1.Nh4 Rb5 (1...Rb6) **2.Nf2 Ra6 3.Nc5!** (O importantă mutare de aşteptare.) **3...Ng3 4.Ne7 Rb5 5.Nd8 Rc6** (Mutările negrului sunt forţate. Acum, când nebunul negru se află la g3, albul câştigă un tempo decisiv.) **6.Nh4! Nh2 7.Nf2 Rb5 8.Na7** şi apoi **9.Nb8** cu câştig.

De ce la a treia mutare albul a jucat 3.Nc5 şi nu 3.Nd4? Pentru că la 3.Nd4 negrul ar fi răspuns cu 3...Nd6! 4.Nf6 Rb5 5.Nd8 Rc6 6.Ne7 Nh2 şi mutarea 7.Nc5 devenea imposibilă. Ar fi fost nevoie să se reia totul de la început.

La a treia mutare, în loc de 3...Ng3, negrul putea să joace 3...Nf4 sau 3...Ne5. Însă rezultatul nu se schimbă, deoarece, la mutarea a şasea, albul câştigă un tempo cu ajutorul mutării 6.Ng5! (dacă s–a jucat 3...Nf4), sau 6.Nf6! (la 3...Ne5).

În poziţia din diagrama 350 albul câştigă deoarece el reuşeşte să mute regele pe câmpul b8, după care nebunul este nevoit să părăsească diagonala h3–c8 prin procedeul arătat mai sus.

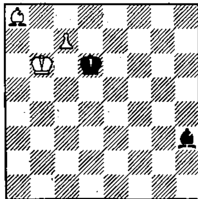
1...Nc8 2.Nb7 Nh3 3.Na6 Ng4 4.Rb7 Rc5 5.Rb8 Nf5 6.Nc8 Nd3 7.Ng4 Na6 8.Ne2, +−. Rezultatul nu s–ar fi schimbat nici dacă, prin 5...Rb6, regele negru s–ar fi aflat în altă poziţie: 8...Nb7 9.Nb5 (Merg şi 9.Nf1; 9.Nd3; 9.Nc4) +−.

Cu totul altfel va evolua finalul dacă vom schimba regii între ei (rege alb la d6, rege negru la b6, nebun negru la c8).

De exemplu: **1.Nc6 Na6 2.Rd7 Rc5 3.Ne4 Rb6 4.Rd8 Rc5 5.Nf5 Rb6 6.Nc8** (6.Nd3 Nb7 7.Ne4 Na6 =) **6...Nd3 7.Nb7 Nf5** şi negrul reuşeşte să obţină remiza, deoarece pe diagonala a6–c8 sunt două câmpuri libere pentru nebun, în timp ce, în poziţia din diagrama 349, nebunul avea pe diagonala a7–b8 numai un singur câmp liber.

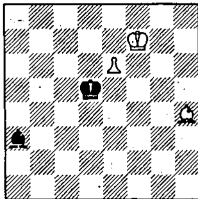
Negrul ar fi pierdut dacă ar fi permis regelui alb să ocupe câmpul b8. În pozi-

350



Albul câştigă

351



Albul câştigă dacă este la mutare.

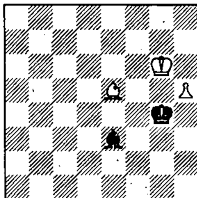
ţia Rb8, Ng4, p.c7; Rb6, Na6, sunt decisive mutările **1.Nf3 Rc5** (Negrul este în zugzwang) **2.Nb7** şi câştigă.

Având prima mutare în poziţia din diagrama 351, albul câştigă: **1.Ne7 Nc1 2.Nf8 Ng5 3.Ng7! Nh4 4.Nf6.**

Negrul, având prima mutare, reuşeşte să-şi îmbunătăţească poziţia regelui, mutându-l pe câmpul f5: **1...Re4!** (Nu 1...Re5? din cauza 2.Ne7 Nc1 3.Nf6+ şi 4.e7.) **2.Ne7 Nc1 3.Nf8 Ng5 4.Ng7 Rf5!** şi remiză.

În asemenea finaluri pionul marginal este mai periculos decât unul central.

352



Albul câştigă

În poziţia din diagrama 352 pionul se mai află încă pe linia a cincea şi, cu toate acestea, nu se poate opri înaintarea lui.

1.Ng7 Ng5! [Cea mai bună mutare. La 1...Nd2 urmează 2.Nh6 Nc3 3.Ng5 Ng7! 4.Ne7! şi negrul se află în zugzwang; sau 2.Nh6 Nb4 3.Ng5 Nf8 4.Nf6! (Din nou zugzwang) 4...Rf4 5.Ng7 şi pionul se transformă.] **2.Nh6 Nf6! 3.Ne3 Ng7! 4.Ng5 Nf8 5.Nf6** şi albul câştigă.

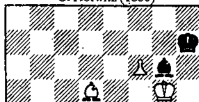
Este interesant studiul de mai jos (Diagrama 353).

Trecerea regelui pe câmpul e7 nu realizează nimic, deoarece negrul are timp să ajungă cu regele său pe câmpul e5. Propunem cititorului să se convingă că, în acest caz, negrul realizează remiza. Nebunul negru nu poate fi forţat să plece de pe două diagonale.

Albul poate câştiga numai obţinând

G. Horwitz (1880)

353



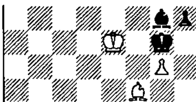
Albul câştigă

un tempo: **1.Ng8+! Rh8!** (Este limpede că nu e bine 1...R:g8 2.R:g6 etc.) **2.Ne6!** (Albul nu permite regelui negru să ocupe câmpul h7. La 2...Rh7 va urma 3.Nf5 N:f5 4.R:f5, cu un final de pioni câştigător, după cum s-a arătat în capitolul VI.) **2...Ne8 3.Rf5 Rh7 4.Nd5 Rh6** (Posibil 4...Nd7+ 5.Re5 Rg6 6.f7! Rg7 7.Rd6 şi 8.Re7; sau 4...Nh5 5.Re6 Rg6 6.Re7 Rf5 7.Nf7 Nd1 8.Ne6+, +-.) **5.Re6 Rg5 6.Re7 Nh5.**

Acum se creează posibilitatea de a se trece la o manevră, tipică pentru astfel de finaluri, care duce la victorie: **7.Nf7 Ne2 8.Ne8 Nc4 9.Nd7** şi apoi **10.Ne6.** Ultima mutare a albului nu era posibilă dacă regele negru se afla la e5.

Un caz interesant s-a întâmplat în partida Teichmann-Marshall, San Sebastian 1911 (Diagrama 354).

354



Albul a jucat **1.Re4?** şi, după **1...Nc8 2.Re3 Nd7!** (O mutare de aşteptare decisivă), a cedat. Într-adevăr, la 3.Re4 urmează 3...Nc6+, iar la 3.Rd2 se joacă 3...Rf2 4.Nc4 R:g2 cu un câştig uşor. Pionul înaintează pînă la h2 şi nebunul se mută la f3 sau g2.

Totuşi, cum a demonstrat marele maestru Averbach, albul putea salva partida.

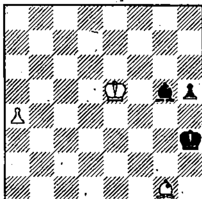
1.Nb5! R:g2 2.Rf4! Ne6 3.Nc6+ Rf2

4.Nd5! (Iată în ce constă salvarea albului! Nebunul este invulnerabil, deoarece, după 4...N:d5 5.Rg4, se pierde pionul „h".) **4...Nc8 5.Nb7! Nh3 6.Nc6 Ng2 7.Nd7.** Negrul nu reuşeşte să înainteze cu pionul pînă la h3, deci jocul se termină remiză.

În finalurile cu nebuni de aceeaşi culoare un mare rol îl joacă zugzwangul. Să analizăm, de exemplu, studiul unui clasic al compoziţiei (Diagrama 355).

A. Troiţki

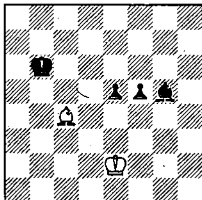
355



Albul la mutare câştigă.

1.a5 Nh4 (Dacă 1...Rg3, atunci 2.Rf5 Nf4 3.Nh2+, iar dacă 1...Rg4, atunci 2.a6 Nf4+ 3.Rd5 Nb8 4.Rc6 Rg3 5.Rb7 şi câştigă.) **2.a6 Ng3+ 3.Re4! Nb8 4.Rf3! Rh4** (Negrul este în zugzwang. Dacă

356



Remiză

4...h4, atunci 5.Nf2 şi negrul este nevoit să cedeze pionul h4.) **5.Ne3! Rh3 6.Nf2 Rh2** (Sau 6...h4 7.Ng1!) **7.Ng3+** şi câştigă.

În prezenţa nebunilor de culori diferite, pionul avansat nu poate câştiga, dacă nebunul atacă un câmp din drumul lui.

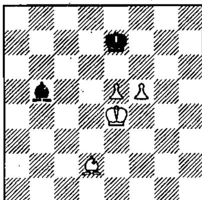
Cu nebuni de aceeaşi culoare, doi pioni câştigă aproape întotdeauna. Cu nebuni de culori diferite, chiar doi pioni nu garantează victoria.

În poziţia din diagrama 356, dacă albul mută primul, remiza se realizează destul de uşor:

1.Ne6 f4 2.Rf3 şi apoi **3.Nf5**. Negrul nu va putea face niciodată mutarea e5–e4.

Dacă primul joacă negrul, cel mai bine ar fi să mute 1...e4, deşi nici aceasta nu duce la succes: **2.Ne6 f4 3.Nd5** (La remiză duce şi 3.Nf5) **3...f3+ 4.Rf1** (Merge şi 4.Rf2, ca la 4...Nh4+ să se continue cu 5.Re3 f2 6.Re2 e3 7.Nc4 Rc5 8.Na6 iar pionii sunt opriţi pentru totdeauna.) şi unul din pionii negri se pierde inevitabil. Când regele susţine doi pioni legaţi şi avansaţi, rezultatul depinde de faptul dacă regele şi nebunul advers au timp să ocupe o poziţie de apărare corectă.

357



Albul câştigă dacă este la mutare.

În poziţia din diagrama 357, având prima mutare, albul câştigă: **1.Ng5+ Rf7 2.e6+ Rg7 3.f6+ Rg6 4.f7 Rg7 5.Nh6+** şi la mutarea următoare pionul se trans-

formă în damă.

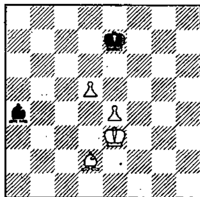
Dacă negrul este la mutare, atunci partida se termină remiză: **1...Nd7! 2.Rf4 Rf7 3.Rg5 Nc8!** (Greşit este 3...Re7? 4.Rg6 Nc8 5.Nb4+ Re8 6.e6). Regele alb nu poate să se depărteze de pionul f5, iar ca răspuns la 4.e6+, negrul cedează nebunul în schimbul a doi pioni. După **4.f6**, remiza este evidentă.

Deci, o dispoziţie corectă a pieselor părţii aflate în apărare constă în următoarele:

1) regele şi nebunul se plasează astfel încât, în cazul înaintării pionilor, să poată fi sacrificat nebunul în schimbul a doi pioni;

2) nebunul trebuie să se afle în faţa pionilor şi să atace unul din ei, lipsind de mobilitate regele advers.

358



Negrul la mutare, remiză.

În poziţia din diagrama 358 un pion alb se mai află pe linia a patra şi, din această cauză, negrul, având prima mutare, are timp să ocupe cu figurile sale poziţia necesară de apărare.

Conform regulii de mai sus, nebunul trebuie să atace pionul d5 din faţă, iar regele trebuie astfel aşezat, încât la mutarea e5–e6+ să se poată sacrifica nebunul în schimbul ambilor pioni. Un asemenea câmp pentru rege este d7 sau f7. Dar pe câmpul f7 trebuie să se afle nebunul, pentru ca să atace pionul d5. Deci, regele negru trebuie să ocupe câmpul d7.

În ce fel trebuie făcută regruparea pentru ca nebunul negru să ajungă în partea superioară a diagonalei a2–g8, împărţită în două prin pionul d5?

1...Ne8! 2.Rd4 Nf7 (Dacă acum urmează 3.Ng5+, atunci remiza se realizează prin 3...Rd7 4.e5 Ng8 şi apoi nebunul va circula pe câmpurile g8–f7. Albul încearcă o nouă combinaţie.) **3.Re5 Ng8 4.Nb4+ Rd7!** (La orice altă mutare a regelui va urma 5.Rd6 şi albul câştigă.) **5.Rf6 Re8** (Albul ameninţa cu mutarea 6.Rg7; este greşit 5...Nh7 6.e5 Ng8 7.e6+.) **6.Nc5 Nf7** (Din nou unica mutare. La 6...Rd7, 7.Rg7 şi se câştigă nebunul.) **7.Rg7 Nh5 8.e5 Nf3! 9.d6 Rd7 10.Rf6 Ng4** şi remiză.

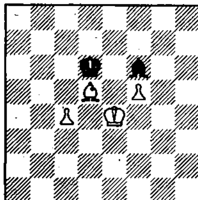
Se pierde cu 1...Nb3, din cauza 2.Rd4 Na2 3.e5 Rd7 4.e6+ Re7 5.Re5 etc. Sau 1...Nd1 2.Rd4 Ng4 3.e5 Rd7 4.Nb4 Nh3 5.Re3 Ng4 (La 5...Ng2 urmează 6.e6+) 6.Rf4 Nh3 7.Rg5 Ng2 8.e6+ Re8 9.d6. Nebunul negru a ocupat poziţia în spatele pionilor, ceea ce s-a dovedit insuficient pentru obţinerea remizei.

Dacă albul mută primul, atunci el câştigă cu **1.e5 Ne8 2.Nb4+ Rd7 3.e6+** ş.a.m.d.

Dacă toate piesele din diagrama 358 s-ar muta cu o coloană spre dreapta, atunci se ajunge la următoarea aşezare: Rf3, Ne2, p.e5, f4; Rf7, Nb4. În această poziţie negrul pierde chiar dacă este la mutare, deoarece nebunul nu are un câmp asemănător cu câmpul h5 din diagrama 358. De exemplu: **1...Nf8 2.Re4 Ng7 3.Nc4+ Re7** (3...Rg6 4.f5+ Rg5 5.Nd3 Nh8 6.Rd5 Ng7 7.Re6 şi apoi 8.f6.) **4.Rf5 Nh6** (4...Nh8 5.Rg6 Rf8 6.Rh7 Ng7 7.Nd5 cu câştig.) **5.Rg4! Nf8** (Dacă 5...Rd7, sau 5...Rf8, atunci 6.f5 şi apoi 7.f6.) **6.Rg5 Ng7 7.Rg6 Rf8** (Dacă 7...Nf8, atunci 8.f5, iar la 7...Nh8 va urma 8.Rh7!.) **8.Rh7** şi albul câştigă. Pionii izolaţi sunt mai puternici decât cei legaţi atunci când nebunii sunt pe câmpuri de culori diferite.

În poziţia din diagrama 359 negrul nu poate opri mult timp pionii albi.

359

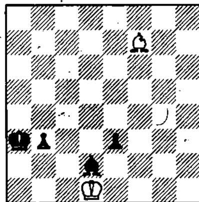


Albul cîştigă.

1.Rf4 Ne7 2.Rg4 Re5 3.Ne6 Nd6 (Dacă 3...Rf6, atunci 4.Rf4 cu mutarea inevitabilă a regelui pe câmpul d5, după care pionul „c" va începe înaintarea.) **4.Rg5 Nc5 5.Rg6 Rd6** (Sau 5...Ne7 6.Nf7! Nd8 7.c5 Ne7 8.c6 Rd6 9.Ne8.) **6.Ng8 Re7 7.f6+ Rf8 8.Nd5 Nb4 9.Rf5 Nc5 10.Re6 Nd4 11.f7 Nc5 12.Rd7 Nb4 13.Rc6 Re7 14.c5 Na3 15.Rb6 Nb4 16.c6 Nd6 17.c7 Rd7 18.Rb7** şi unul din pioni se transformă în damă.

Dacă unul din pioni se află pe coloanele „b", „g", „a" sau „h", atunci poziţia poate fi remiză, cu condiţia ca celălalt pion să nu fie decât la maximum două coloane distanţă, după cum a arătat finalul partidei I. Berger–S. Kotlerman (Diagrama 360).

360

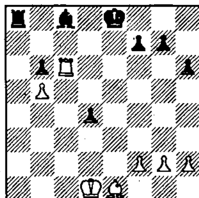


1.Ng6 Rb2 (Sau 1...b2 2.Nb1 şi marginea tablei împiedică mişcările de învăluire ale regelui; negrul nu poate străpunge pe nicăieri poziţia.) **2.Nf7!** (Altfel 2...Ra1 şi 3...b2) **2...Ra2 3.Ne6 Ra3 4.Nf5** şi remiză.

Cu cât pionii sunt mai depărtaţi unul de altul, cu atât victoria se obţine mai uşor şi, invers, dacă pionii sunt despărţiţi numai de o singură coloană, atunci rezultatul obişnuit este remiză.

De exemplu, să mutăm, în diagrama 359, pionul de pe câmpul f5 pe e6. În acest caz albul nu va putea câştiga. Negrul va apăra cu nebunul câmpul e7, sau câmpul c5, aceasta în funcţie de locul pe care se află regele alb.

361



În poziţia din diagrama 361, luată din partida Kan–Levenfiş (Moscova, 1935), este dat un exemplu care ne demonstrează felul în care trebuie să folosească partea care este în apărare existenţa nebunilor de culori diferite, pentru obţinerea remizei.

Negrul a jucat **1...Ta1+**, aşteptând complicaţii favorabile, care ar fi putut surveni după 2.Rd2 Ng4 3.f3 Nf5 4.T:b6 Ta2+ 5.Rd1 T:g2.

Albul a hotărît bine să treacă jocul într–un final cu nebuni de culori diferite, cu toate că avea un pion mai puţin şi în plus mai pierdea şi pionul b5; pionii aflaţi pe câmpurile negre b6 şi b4, la rândul lor, pot fi atacaţi: **2.Tc1! T:c1+ 3.R:c1 Nd7 4.f4! N:b5 5.Nf2 Nf1 6.N:d4 b5 7.g3 Nh3 8.Rd2 g5.**

Negrul intenţionează să înainteze cu pionul la g4 şi apoi să se apropie cu regele de pionul h2: **9.f:g5 h:g5 10.Nf6!.**

Foarte bine! Având nebuni de culori diferite, trebuie să tindem ca pionii să stingherească mişcările nebunului; având un nebun de câmpuri albe, mişcările lui vor fi stingherite de pionii dispuşi pe câmpuri albe: **10...g4 11.Rc3 Rh7 12.Rb4 Nf1 13.Ne5 Rg6 14.Nf4.**

Negrul poate câştiga pionul h2, dar, cu toate că are doi pioni în plus, el nu poate obţine victoria. Albul obţine remiză jucând nebunul pe diagonala f4–b8, deoarece negrul nu poate pătrunde nicăieri.

EXERCIŢII

205. Se dă următoarea poziţie: Rc4, Ne4; Rd6, Nd4, p.b6, e5. Care va fi rezultatul luptei? Demonstraţi printr–o analiză.

206. Poate să se salveze albul, dacă la mutare este negrul, în următoarea poziţie: Rg2, Na3; Rh5, Nf7, p.g4, h6? Demonstraţi printr–o analiză.

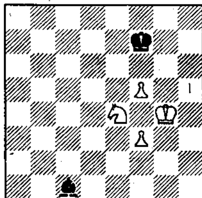
207. Se dă următoarea poziţie: Rf3, Na8; Re6, Nd8, p.e5, f5. La mutare este albul. Care este poziţia de apărare împotriva pionilor e5 şi f5? Dar împotriva pionilor e4 şi f4? Are timp albul să ocupe una din aceste poziţii?

Nebun contra cal

În jocul de mijloc, calul este de obicei egal ca valoare cu nebunul. Acesta din urmă este o figură cu bătaie lungă, în schimb calul are o forţă mai mare de şoc. La marginea tablei, puterea de atac a calului scade şi, din această cauză, eficacitatea lui se simte mai bine în centru. Slăbiciunea nebunului constă în aceea că el nu poate acţiona decât pe câmpuri de aceeaşi culoare. Mobilitatea nebunului este adesea stingherită de propriii pioni. Să plasăm nebunul negru pe câmpul b7, iar pionii negri pe a6, b5 şi c6. O asemenea structură de pioni se întîlneşte adesea în gambitul damei. Este clar că nebunul b7 este foarte stingherit în mişcările sale. Un astfel de nebun este numit „rău", spre deosebire de nebunul „bun" care nu are diagonalele blocate de propriii pioni.

În finalurile jocurilor, raza mare de acţiune a nebunului devine deosebit de preţioasă când pionii se află pe ambele flancuri şi ambele părţi au pioni trecuţi. În asemenea cazuri nebunul reţine cu mai multă uşurinţă pionii adverşi decât calul. Pentru mutarea calului de pe o parte pe alta a tablei este nevoie de multe mutări, iar pentru nebuni, de obicei, este suficientă o singură mutare. Când pionii se află pe un singur flanc, calul este cel puţin egal cu nebunul.

362



Albul mută şi cîştigă

În poziţia din diagrama 362 albul câştigă, obligînd la retragerea treptată a regelui negru şi înaintând cu pionii.

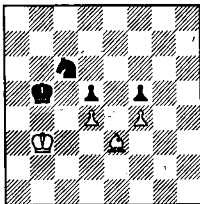
1.f4 Na3 2.Rg5 Ne7+ 3.f6 Nd8 4.Rf5 Na5 5.Cg5+ Rf8 6.Rg6 Nb4 7.Ce6+ Rg8 8.f7+ etc.

Dacă negrul mută primul, atunci el joacă **1...Nh6!** şi albul nu va reuşi să înainteze cu regele şi pionii.

Dacă albul ar fi avut în loc de cal un nebun (indiferent de culoarea câmpului pe care s–ar afla, negru sau alb) n–ar fi câştigat, fapt de care cititorul se poate

convinge cu uşurinţă.

363



În diagrama 363 calul este mai puternic decât nebunul şi regele negru pătrunde, pas cu pas, în spatele pionilor albi.

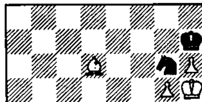
1...Ca5+ 2.Rc3 Ra4 (Învăluire ca în finalurile de pioni) **3.Nf2 Cc6** (Scopul negrului este de a alunga regele alb de pe câmpul „c3".) **4.Nh4! Ca7 5.Nf6 Cb5+ 6.Rd3 Rb3 7.Ne7 Ca7 8.Nd6 Cc6 9.Ne5!** (Importanţa acestei mutări se va vedea în curând; este inutil de a mai rămâne cu nebunul pe diagonala a3–f8, deoarece, după 9.Nc5 Cb4+, schimbul pe câmpul b4 duce la pierderea ambilor pioni albi.) **9...Cb4+ 10.Re3 Rc3** (Dacă 10...Rc4, atunci 11.Rd2) **11.Rf3!** [O manevră salvatoare. Regele alb trece de asemenea în spatele pionilor negri. Se pierde cu 11.Nf6 Cc2+ 12.Rf3 Rd3! (Nu 12...C:d4+ 13.Re3 şi calul legat se pierde) 13.Rg3 C:d4 14.Rh4 Ce6 etc.] **11...Cc2 12.Rg3 Rd3** (12...C:d4+ 13.Rh4 Rd3 14.Rg5 Re4 15.N:d4 R:d4 16.R:f5 şi pionii liberi se transformă simultan în dame.) **13.Rh4 Re4 14.Rg5 Cb4 15.Rf6 Cd3 16.Re6!**. Negrul poate câştiga pionul f4 sau d4, dar pierde unul din propriii pioni şi finalul rezultat duce la remiză.

O analiză atentă a diagramei 363 ne arată că albul a fost salvat de mutarea regelui pe câmpul e6, a nebunului la e5 şi de legarea calului negru în cazul capturării pionului d4, lucru care a dus pe negru la pierderea unui tempo important (Rc3–d3) şi a avut drept rezultat remiza.

Dacă toate figurile ar fi deplasate spre dreapta (Rc3, Nf3, p.e4, g4; Rc5, Cd6, p.e5, g5), regele alb nu ar putea trece pe câmpul h5, deoarece îl va împiedica marginea tablei şi albul pierde.

El pierde şi în poziţia care survine după mutarea tuturor pieselor cu un rând mai jos (Rb2, Ne2, p.d3, f3; Rb4, Cc5, p.d4, f4). Albul reuşeşte să ocupe cu regele câmpul e5 şi cu nebunul câmpul e4, însă, după ce negrul mută regele la e3 şi calul la e1, va urma Ce1:d3+, Ne4:d3, Re3:d3, Re5:f4, Rd3–e2 şi pionul „d" se transformă înaintea pionului alb „f".

364



Remiză

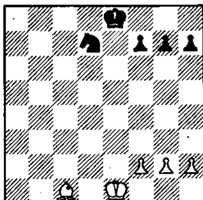
În diagrama 364 pionii şi nebunul albului sunt pe câmpuri de aceeaşi culoare – ei acţionează numai asupra câmpurilor negre. De aceea, negrul, întărindu-se pe câmpurile albe, blochează ambii pioni. Un caz asemănător s-a petrecut cu nebunii de câmpuri diferite din diagrama 356.

În poziţia ce se analizează, negrul mută calul g6 pe un câmp lipsit de pericol. El are în total şase câmpuri. Nebunul poate lua patru din ele, iar regele unul, câmpul al şaselea rămânând totdeauna la dispoziţia calului. Cu tot avantajul de doi pioni albul nu poate câştiga.

Să mutăm pionul h6 la h3. Acum albul va reuşi să câştige, retrăgându-se cu regele la g4 şi înaintând cu pionul până la h5, apoi regele trece la f5, iar pionul la g6.

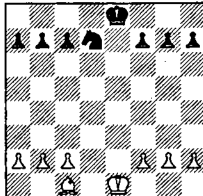
Acest exemplu poate demonstra slăbiciunea calului „rău". Foarte instructive sunt următoarele cinci exemple indicate de Capablanca.

365



În diagrama 365 calul este egal ca valoare cu nebunul, deoarece pionii se află pe acelaşi flanc şi nu sunt liberi. Jocul se termină remiză.

366

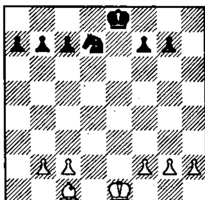


În diagrama 366 nebunul este ceva mai puternic decât calul, deoarece există pioni pe ambele flancuri, însă, la un joc corect, partida trebuie să se termine remiză.

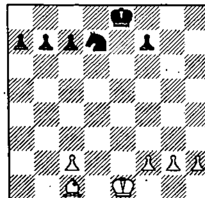
În diagrama 367 şansele de câştig sunt de partea aceluia care are un nebun, dat fiind că albul ameninţă să–şi facă un pion liber pe coloana „h". Pionul liber al negrului de pe coloana „a" poate fi reţinut mai uşor de nebun decât ar putea face calul pentru pionul „h". Cu toate acestea, la o apărare corectă, negrul trebuie să obţină remiza.

În diagrama 368 superioritatea nebunului faţă de cal este şi mai mare: Pionii

367

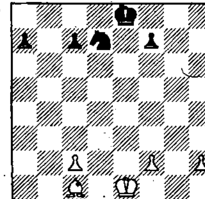


368



sunt pe ambele flancuri şi sunt şi pioni liberi. Negrul obţine cu greu remiza.

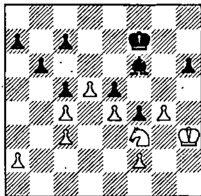
369



În diagrama 369 superioritatea nebunului asupra calului trebuie să ducă la

victoria pieselor albe. Pionii izolaţi vor ajuta regelui alb să pătrundă pe flancul damei, în timp ce regele negru va fi nevoit să oprească pionul liber „h".

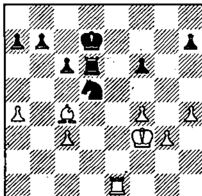
Calul este mai puternic decât nebunul în poziţii blocate cu lanţuri de pioni, în care aceştia se află pe câmpurile albe, nebunul fiind tot de câmpuri albe; de asemenea şi atunci când pionii sunt pe câmpuri negre şi nebunul este tot de câmpuri negre, în care caz forţa lui combativă este micşorată.

370 

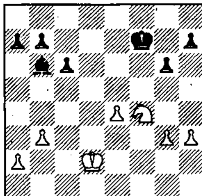
În poziţia din diagrama 370 negrul are un nebun „rău", care este stingherit de proprii pioni. Albul câştigă, sacrificând pionul.

1.g5! **h:g5** (Şi mai rău este 1...N:g5 2.C:e5+.) **2.Rg4 Rg6 3.a3 a6 4.a4 a5** (Forţând avansarea pionului „a", albul a asigurat câmpul b5 pentru calul său.) **5.Ce1 Ne7 6.Cc2 Nf6** (Negrul poate muta numai cu nebunul. În caz contrar, regele alb va ocupa câmpul f5 sau h5.) **7.Ca3 Ne7 8.Cb5 Nd6 9.Ca7 Ne7 10.Cc6 Nf6 11.f3! Rh6** (Forţat. La 11...Ng7, va urma 12.Cd8! şi 13.Ce6 cu câştigarea unuia dintre pioni.) **12.Rf5 Rg7** (Negrul speră ca la 13.C:e5? să joace 13...N:e5 14.R:e5 Rg6! 15.Re6 g4! şi să câştige.) **13.Cb8! Rf7 14.Cd7 Ng7 15.R:g5 Re7 16.Rg6! R:d7** (Nu schimbă cu nimic rezultatul 16...Nh8 17.Rh7 Nf6 18.C:f6 R:f6 19.Rh6.) **17.R:g7** şi finalul de pioni este câştigat uşor de către alb.

Într-un mod foarte convingător a demonstrat superioritatea nebunului faţă de cal A. Alehin (cu albele) într-o partidă din meciul cu M. Euwe (Diagrama 371).

371 

1.Nd3 h6 (După 1...C:c3? 2.N:h7 C:a4 3.h5, negrul nu mai poate opri înaintarea pionului „h".) **2.Nf5+ Rd8 3.Rg4 Ce7** (Acum, după 3...C:c3 4.Rh5 şi 5.R:h6, pionul „h" decide sfârşitul luptei.) **4.Nb1 Re8** (Sau 4...Td5 5.f5 Rd7 6.Tf1 şi 7.Rh5.) **5.Rh5 Rf7** (Nu ajută la nimic 5...f5 6.N:f5 Td5 7.g4 Rf7, din cauza 8.c4! Tc5 9.Te5! T:e5 10.f:e5, cu câştig uşor.) **6.Na2+ Rf8 7.R:h6 Td2 8.Ne6 Td3 9.g4 T:c3 10.g5** şi Euwe a cedat partida.

372 

Instructiv este finalul partidei Golombek–Keres (Diagrama 372). Poziţia ilustrează în mod elocvent superioritatea

nebunului faţă de cal. Pionul liber e4 se blochează cu uşurinţă, negrul formează pe flancul damei un pion liber care va atrage regele alb şi regele negru va pătrunde pe celălalt flanc:

1...Nf2! (Spre a slăbi pionii care erau o barieră în calea regelui negru.) 2.g4 (F; 2.Ce2 Re6 3.Rd3 Re5, −+) 2...Rf6 3.Re2 Nd4 4.Rf3 (Se opreşte intrarea regelui negru pe acest flanc, dar lupta începe pe ce-lălalt flanc.) 4...a5 5.g5+ Re5! 6.Cd3+ Rd6 7.h4 b5 (A c6–c5–c4 U Rd6–c5–b4.) 8.Ce1 Nc5! (Eliberează câmpul d4 pentru rege; dacă 8...Rc5? 9.Cd3+.) 9.Cd3 Nb6 10.Cf4 Nd4 11.Cd3 c5 12.Cf4 c4 13.b:c4 b:c4 (A doua etapă s–a terminat şi s–a format un pion liber.) 14.Cd5 Re5 15.Cf6 h5 16.Cd5 c3 17.Cf4 c2 18.Cd3+ Rd6 19.Re2 Nb2!. Albul a cedat, deoarece urma: 20.Rd2 c1D+ 21.C:c1 N:c1+ 22.R:c1 Re5 23.Rb2 R:e4 24.Ra3 Rf4 25.Ra4 Rg4 26.R:a5 R:h4 27.Rb5 R:g5 28.a4 h4.

EXERCIŢII

208. Care va fi rezultatul luptei dacă primul mută albul şi care va fi dacă negrul mută primul, în următoarea poziţie: Rf5, Ng8, p.h5; Rb5, Cf8, p.a4?

209. Ce avantaj are albul în poziţia: Rb5, Cc4, p.e4, f5; Rd7, Ne7, p.e5, f6? În ce fel concretizează el acest avantaj?

210. Jucaţi cu un partener cele cinci poziţii ale lui J. R. Capablanca (Diagramele 365–369).

Vasili Smâslov, al şaptelea campion mondial



Vasili Smâslov
(n. 1921)

La Moscova, pe data de 24 martie 1921, se naşte viitorul mare maestru, tatăl său fiind un şahist cu bună reputaţie. Vasia învaţă şahul în familie de la 6 ani, iar la 14 ani concurează în turnee locale şi începe o ascensiune rapidă cu o primă bună prestaţie la marele turneu internaţional Leningrad/Moscova 1939, unde ocupă locurile 12–13, la egalitate cu P. Keres, într–o companie selectă. Urmează în paralel studii de canto şi i se prezice o viitoare carieră de cântăreţ de operă. După întreruperea datorită războiului, la Groningen 1946 obţine locul III, după Botvinnik şi Euwe şi devine candidat la titlul mondial.

Locul II obţinut de Smâslov la superturneul Haga/Moscova 1948 (+6 =10 −4) reprezintă instalarea sa, pentru lung timp, în Olimpul şahist. Acum, la 27 de ani, renunţă la veleităţile de artist cu „voce de aur" şi se dedică în întregime şahului. În 1949 ocupă locul I–II în finala campionatului URSS şi în 1950 FIDE îi acordă titlul de mare maestru. Se situează în permanenţă printre cei care asaltează vîrful piramidei, dar abia în 1953, în luptă directă cu Reshevsky, obţine calitatea de şalanger. Meciul Botvinnik–Smâslov se desfăşoară la Moscova în 1954 şi are o evoluţie dramatică a scorului (2–0; 4–1; 5–6!; 7–6; 10–8; 11,5–11,5; 12–12). Egalitatea îi permite lui Botvinnik să–şi salveze coroana, dar Smâslov dovedeşte clasa sa înaltă.

În anul 1956, Vasia reuşeşte să–l depăşească pe Keres în turneul candidaţilor, astfel că în 1957, la Moscova, se confruntă din nou cu Botvinnik. De această dată Smâslov joacă mai decis, începând cu partida a 17–a reuşeşte să se distanţeze şi în final devine al şaptelea campion mondial (+6 =13 −3) după aproape 20 de ani de muncă şi luptă necontenite. Domnia sa durează numai 376 de zile, deoarece, în meciul revanşă de la Moscova din 1958, Botvinnik (redivivus!) ia din start un avans de trei puncte, pe care Smâslov nu–l mai poate recupera decât parţial până în final (+5 =11 −7), astfel că, pe 9 mai 1958 „coroana" se reîntoarce pe creştetul lui Botvinnik.

Flohr îl caracterizează pe Smâslov, în 1957, astfel: „Jocul lui este clar, curat ca cristalul şi te

câştigă prin logica sa de fier. Joacă uimitor de uşor şi de sigur; aproape că nu ştie ce e criza de timp. Este formidabil când are albele şi egalează uşor cu negrele, datorită unui repertoriu de deschideri foarte bine stăpânit ... deosebit de tare în conducerea atacului ... construieşte poziţii solide de apărare ... posedă o tehnică excepţional de fină în finaluri."



Miguel Najdorf
(n. 1910)

Smâslov, îşi continuă participarea la marile turnee, fiind chiar şi în prezent un adversar temut, dar apariţia unui nou val (Tal, Petrosian, Taimanav, Larsen etc.), urmat mai tîrziu de generaţiile actuale (Spasski, Fischer, Karpov, Kasparov etc.), îi închide revenirea spre titlul mondial. Pentru a preciza rolul lui Smâslov în arena şahistă să-l cităm pe reputatul publicist şi şahist român C. Ştefaniu: „În perioada 1938–1982, Smâslov a luptat în 101 mari turnee, a susţinut 8 meciuri şi a participat la 9 olimpiade, jucând în total 1767 de partide (+677 =921 –169)". Tot Ştefaniu afirmă: „... calmul său (este) remarcabil ... se apropie ca stil de Capablanca pe care se pare că-l şi depăşeşte ca putere de muncă şi concentrare."

Ca teoretician, Smâslov aduce multe idei noi în teoria deschiderilor, iar în literatura şahistă are o contribuţie importantă, din care remarcăm „Finaluri de turnuri" (împreună cu G. Levenfiş, Moscova 1957) şi „În căutarea armoniei" (Moscova, 1979).

Este cazul să amintim aici că şahul feminin trăieşte din 1957 o nouă etapă, prin desfăşurarea la Emmen a primei olimpiade rezervate sexului frumos, în care echipa României ocupă locul II, după cea a URSS, dar înaintea celorlalte 19 reprezentative.

O figură deosebită a anilor 1945–1960 ne apare **Miguel (Moishe) Najdorf**, născut în Polonia în 1910 şi stabilit în Argentina din 1939. Cariera sa este prodigioasă. Joacă meciuri cu Tartakover (1935), Fine (1949), Trifunovici (1949) şi Reshevsky (1952 şi 1953). Devine campion al Argentinei prima oară în 1950 şi ultima oară în 1968. Participă la peste 23 mari turnee, cu rezultate deosebite, din care un turneu zonal, două interzonale şi două ale candidaţilor. Este prezent la 14 olimpiade, atât în echipa Poloniei (1935–1939) cât şi a Argentinei (1950–1974). Face parte din reprezentativa „Restul lumii" în meciul cu URSS din 1970 când se întâlneşte cu Tal la masa IX (+1 =2 –1). Acest palmares impresionează la fel ca şi umorul său, cum rezultă din interviul acordat unui polonez în 1960: „O partidă de şah o poţi câştiga numai datorită unei greşeli comise de adversar. Pentru aceasta, trebuie ca unul dintre jucători să se simtă în formă iar celălalt să fie în pasă proastă (o durere de dinţi, o noapte pierdută, o discuţie cu soacra). Dacă nici unul din adversari nu se află în formă, va pierde cel care suferă mai mult..."

Paul Keres a fost un redutabil adversar al vârfurilor şahiste din perioada 1935–1975. S-a născut în 1916 la Narva (Estonia) şi moare în 1975 la Helsinki. Ziarist şi şahist de excepţie, este supranumit „eternul candidat" deoarece, după ce câştigă în 1938 marele turneu AVRO, devine un pretendent permanent la titlul mondial şi se menţine în această postură circa 30 de ani.

Campion naţional al Estoniei (1935) şi al URSS (1947, 1950 şi 1951), nu reuşeşte totuşi să ajungă şalanger al campionilor mondiali „en titre". Ca teoretician şi publicist se face remarcat printr-o operă care se întinde de la „Teoria deschiderilor" (Talin, 1949 şi 1952) pînă la „Frumuseţea combinaţiei" (împreună cu W. Golz, Berlin, 1978). Ca jucător, a creat numeroase partide de o frumuseţe deosebită care şi acum sunt studiate şi admirate pentru stilul elegant, claritatea concepţiei şi fineţea execuţiei.

(Radu Breahnă)



Paul Keres
(n. 1916, d.1975)

CAPITOLUL XVII

COMBINAŢIILE ÎN ŞAH

„Este mai bine să ataci decât să aştepţi un atac". **(A. Petrov)**
„Combinaţia este imposibilitatea posibilă! Este scânteie divină care există independent de celelalte idei şahiste şi luminează ca un meteor partida de şah". **(S. Tartakover)**

Trecem acum la studierea unuia dintre cele mai importante elemente ale jocului de şah – combinaţiile.

Există numeroase definiţii ale combinaţiilor. Definiţii contradictorii şi neprecise. Majoritatea lor văd esenţa combinaţiilor în sacrificiul unei piese. Să încercăm a lămuri această problemă.

Foarte des, partida se desfăşoară după următoarea schemă: unul dintre parteneri are o poziţie mai bună, celălalt are un pion slab, care se pierde curând. Avantajul dobândit se realizează în final.

O altă schemă: unul dintre parteneri joacă un gambit, cedând pionul în speranţa că va căpăta atac. Atacul a fost respins şi pionul în plus hotărăşte soarta partidei.

În ambele cazuri, partidele s–au terminat fără nici o combinaţie şi ne demonstrează triumful forţei. Avantajul de forţă în jocul de şah se exprimă prin avantaj material: o figură sau un pion în plus, o calitate, trei figuri pentru o damă, etc.

Uneori, însă, pe tablă survine o situaţie în care poziţia normală şi legile obişnuite ale luptei încetează să acţioneze pentru moment. De cele mai multe ori o astfel de încălcare se exprimă prin năruirea concepţiilor obişnuite asupra valorii figurilor, adică are loc un sacrificiu: se cedează un pion sau o figură fără compensaţie, sau o figură valoroasă se schimbă pe una de valoare mai mică sau pe un pion. O astfel de abatere de la norme se poate întâmpla şi fără sacrificiu, de exemplu încetând să mai funcţioneze regula pătratului sau promovarea pionului într–o figură uşoară şi nu în damă care este de o valoare mult mai mare.

Încălcarea normelor nu poate fi de mare durată. Operaţia trebuie să fie efectuată repede, să se compună din mutări forţate şi să fie avantajoasă pentru acela care a întreprins–o. Un astfel de lanţ de mutări forţate ce sunt unite printr–o idee generală pentru atingerea unui anumit scop se numeşte **combinaţie.**

Dacă combinaţia şi–a atins scopul propus, ea este justă sau – cum se mai spune – corectă. În caz contrar ea este greşită, incorectă. Esenţa combinaţiei nu constă în sacrificiu, ci în idee.

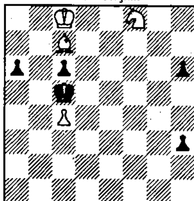
NC. – Aici afirmaţiile lui Levenfiş sunt contestabile. După părerea unor mari jucători şi antrenori (Botvinnik, Tal, Euwe ş.a.), **combinaţia e caracterizată de sacrificiu.** Dacă nu au loc sacrificii de piese, atunci avem de–a face cu o **manevră forţată**, de care Levenfiş nici măcar nu aminteşte. De exemplu, studiul din diagrama 373 şi studiul lui Réti (Diagrama 123) sunt exemple de manevre forţate (sau forţante). Şi în poziţia din diagrama 375 are loc tot o manevră forţată, dar în diagrama 376 se face o combinaţie, deoarece negrul sacrifică un cal.

Cititorul a făcut cunoştinţă cu minunatul studiu compus de R. Réti (Diagrama 123). Ideea autorului constă în demonstrarea încălcării regulii pătratului. Cu ajutorul pionului aflat în alt capăt al tablei, regele ajunge pionul ce se afla în faţa lui la o distanţă de două câmpuri.

Aceeaşi idee a exprimat–o, dar în altă formă, şi studiul din diagrama 373.

M.G. Kleaţkin

373

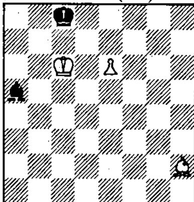


Albul mută şi câştigă

Ambii pioni liberi ai negrului înaintează rapid spre câmpul de transformare şi nu se vede nici o posibilitate de a fi reţinuţi de alb. Ideea câştigului este interesantă: regele porneşte în urmărirea pionului „a":

L. Centurini (1856)

374



Remiză

1.Rb7! a5 2.Ra6 a4 3.Ra5 a3 4.Ra4 a2 5.Rb3 a1C+ (5...a1D 6.Ce6 ≠) **6.Rc3** urmat de **7.Ce6 ≠**. Combinaţia de şase mutări efectuată de alb este constituită din mutări unice.

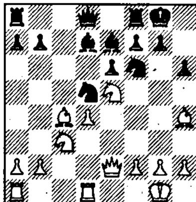
În diagrama 374 mai este dat un exemplu de combinaţie.

După mutarea 1.e7, se pare că soarta negrului s–a decis. Urmează însă **1...Nd8! 2.e8C** (Transformarea pionului în damă sau turn duce la pat, iar transformarea lui în nebun – la o remiză fără complicaţii.) **2...Nh4!** (Se pierdea cu 2...Ng5 3.Cd6+ şi apoi Cf7+, precum şi cu 2...Ne7 3.Nc7 Nf8 4.Cf6, după care urmează 5.Cd5 şi 6.Cb6 ≠.) **3.Nc7 Ne7! 4.Cg7 Nd8 5.Nf4 Nc7!** şi remiză. Sacrificiul s–a făcut numai în etapa finală a combinaţiei.

În ideile combinaţiei trebuie să existe un element de nou, inedit. Nu poate fi considerat combinaţie sacrificiul pionului în gambit (1.e4 e5 2.f4), deoarece continuarea nu are un caracter forţat şi pentru că acest sacrificiu s–a făcut de mii de ori în decurs de câteva secole. Sacrificarea figurii în deschidere după mutările 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Nc5 4.C:e5 C:e5 5.d4 este o combinaţie pentru începători, însă pentru un jucător, fie el chiar de talie mijlocie, care a întâlnit acest sacrificiu de multe ori, nu mai este o combinaţie, ci un procedeu tehnic.

Scopul unei combinaţii poate fi diferit: mat, câştig de material, avantaj poziţional, obţinerea remizei.

375



Poziţia din diagrama 375 este luată din partida Botvinnik–Alatorţev (Leningrad, 1933). Botvinnik a efectuat o combinaţie grea şi profundă, care nu i-a adus avantaje materiale, însă a slăbit pionii negrului. Combinaţia are la bază ideea legării:

1.C:d5 C:d5 2.N:e7 D:e7 3.Cg6! f:g6 4.N:d5. Ca rezultat al acestei combinaţii, poziţia pionilor negri a fost destrămată.

Să analizăm acum câteva variante ale combinaţiei:

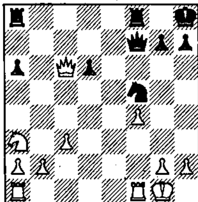
1) 1...e:d5 2.N:f6! g:f6 (Altfel 3.N:d5) 3.C:d7 D:d7 4.N:d5 D:d5 5.D:e7 şi albul are un pion în plus.

2) 1...C:d5 2.N:e7 C:e7 3.d5! e:d5 4.N:d5 C:d5 (F) 5.T:d5 Ng4! 6.Dc4! Ne6 7.T:d8 N:c4 8.T:f8+ T:f8 9.C:c4 şi albul a rămas cu o figură în plus.

A doua variantă a fost mai greu de calculat decât celelalte. Când varianta constă din capturi sau şahuri ea este mai uşor de calculat din cauză că sunt posibile numai anumite mutări de răspuns ale adversarului. Cu totul alta este situaţia când varianta cuprinde o mutare fără capturare sau fără şah. Astfel de mutări, care se numesc „liniştite", trebuie să conţină o puternică ameninţare, pentru a limita posibilitatea de apărare. Mutarea liniştită 3.d5!, din varianta a doua, ameninţa un schimb pe câmpul e6 şi apoi cu C:d7 şi din această cauză negrul nu avea de ales. Frumosul contraatac 5...Ng4! ar fi putut salva pe negru, dacă albul nu ar fi avut posibilitatea să răspundă cu 6.Dc4! Calcularea unor asemenea contraatacuri neaşteptate prezintă mari greutăţi, chiar şi pentru jucătorii puternici.

Combinaţia necesită un calcul precis al tuturor variantelor posibile. Iată, în diagrama 376, un exemplu de combinaţie greşită, care s-a produs într-o partidă Paulsen–Anderssen din meciul jucat de aceştia la Breslau în 1877.

376



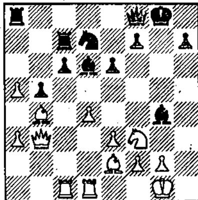
Anderssen a sacrificat doi pioni pentru a crea poziţia din diagrama 376 şi acum a hotărît să sfârşească cu adversarul său:

1...Da7+ 2.Rh1 Cg3+? 3.h:g3 Tf6 (A 4...Th6 ≠) **4.Tf2!** şi negrul a fost nevoit să cedeze.

Răspunsul lui Paulsen a demonstrat că ideea negrului nu este corectă. Anderssen n-a calculat că turnul său din a8 este atacat de dama albă.

Se întâmplă şi lucruri cu totul neprevăzute. Combinaţia se dovedeşte a fi corectă, deşi calculul a fost greşit. Vinovat de acest lucru nu este cel ce joacă, ci superioritatea poziţiei, care nu este aparentă şi care se reliefează în decursul luptei.

377



Poziţia din diagrama 377 a survenit în partida Sviderski–Janowski (Nürenberg, 1906). Sviderski a început o combinaţie de trei mutări, bazată pe legarea nebunului d6.

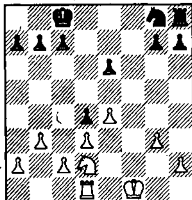
1.N:b5!? N:f3! 2.g:f3 c:b5 3.T:c7 (Cu aceasta calculul lui Sviderski se termină. Am vorbit mai sus despre necesităţile luării în consideraţie a aşa-numitelor contralovituri intermediare şi în special a

şahului.) **3...Dg7+! 4.Rf1 N:c7** (Aşadar, şahul intermediar l-a costat pe Sviderski o figură. Şi totuşi, Sviderski, deşi a pierdut calul, nu şi-a pierdut prezenţa de spirit şi partida a continuat.) **5.Dc3!** (E clar că dama neagră se află pentru un timp în afara jocului, iar concentrarea de figuri negre pe flancul damei este destul de nefericită. Dama albă ameninţă cu pătrunderea pe câmpul c6. În plus, în schimbul unei figuri, albul are doi pioni. Pe neaşteptate, negrul s-a trezit într-o situaţie dificilă.) **5...Nh2** [Această apărare s-a dovedit a fi insuficientă. Pare să fi fost mai bună mutarea 5...Ta7, însă şi în acest caz, după 6.Dc6 f5 (6...Cb8 7.De8+; 6...Cf6 7.Nc5) 7.d5! e5 8.d6 Nd8 9.Dc8 Df8 10.Tc1 (Pentru a putea pătrunde în viitor pe c7) 10...Nf6 11.D:f8+ C:f8 (Sau 11...R:f8 12.Tc7) 12.Tc7 Ta8 13.d7 Td8 14.N:f8 R:f8 15.a6 Re7 16.a7 Ta8 17.Tc8, albul trebuie să câştige.] **6.Dc6 Td8 7.a6 Dg5 8.Na5 Ce5 9.Db7 Td7 10.a7! T:b7 11.a8D+ Rg7 12.D:b7** şi albul a câştigat. Combinaţia cu sacrificiul la b5 s-a dovedit a fi bună, însă calculul trebuie făcut nu pentru trei mutări, ci pentru zece.

Ideile combinaţiei înrudesc şahul cu arta. În decursul istoriei multimilenare a jocului de şah, au fost create şi se creează un mare număr de combinaţii dintre cele mai felurite. Totul nu se reduce însă numai la talentul şahistului. Pentru realizarea combinaţiilor trebuie să existe anumite premize, pe baza cărora se trage concluzia că poziţia este prielnică pentru o lovitură tactică şi abia atunci începe căutarea combinaţiei. În timpul jocului apar numeroase idei, combinaţii etc.; ele trebuie verificate şi cele irealizabile se înlătură. Adesea ajungem la concluzia că este imposibil de realizat combinaţia. Uneori, însă, una dintre idei se cristalizează treptat, verificarea tuturor variantelor confirmă justeţea ei – deci combinaţia a fost găsită!

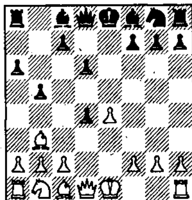
Astfel, pentru crearea unei combinaţii, pe tabla de şah trebuie să existe anumite condiţii. Maestrul P. Romanovski a numit aceste condiţii – motive. În practică se întâlnesc numeroase motive şi cunoaşterea lor uşurează găsirea combinaţiei.

378



În poziţia din diagrama 378 albul are prima mutare şi câştigă un pion: **1.Cf3 c5 2.Cg5** şi, dată fiind ameninţarea **3.Cf7**, negrul este nevoit să cedeze pionul e6.

379

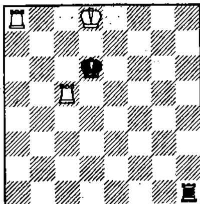


Poziţia din diagrama 379 a survenit într-una din variantele „Partidei spaniole" după mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.d4 b5 6.Nb3 C:d4 7.C:d4 e:d4.**

Mutarea corectă a albului este acum **8.Nd5**, urmând ca, după **8...Tb8**, să ia pionul d4. La remiză poate duce 8.c3, deoarece, după 8...d:c3, atacul dublu 9.Dd5 este parat cu mutarea 9...Ne6 şi, prin 10. Dc6+ Nd7 11.Dd5 Ne6, ambele părţi sunt nevoite să repete mutările. Este greşită continuarea 8.D:d4?, din cauza 8...c5 9.Dd5 Ne6 10.Dc6+ Nd7 11.Dd5

c4 şi nebunul este prins.

380

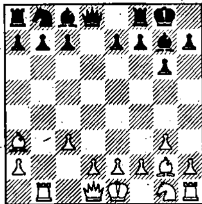


În poziţia din diagrama 380 albul este la mutare. El are un turn în plus, însă negrul ameninţă cu mat, atacând în acelaşi timp şi turnul. Deci, turnul alb se pierde. În asemenea cazuri, însă, trebuie căutată posibilitatea de a da turnul în aşa fel încât mai târziu să fie recuperat. Acela care şi-a însuşit temeinic procedeul de atac dublu al turnului va putea găsi soluţia.

1.Th5! (Turnul negru este atras pe linia a cincea.) **1...T:h5 2.Ta6+ Rc5 3.Ta5+ Rb4 4.T:h5.**

Să mutăm, în poziţia din diagrama 380, turnul negru pe câmpul g1. Acum combinaţia nu mai reuşeşte: 1.Tg5 T:g5 2.Ta6+ Re5! 3.Ta5+ Rf6 şi regele are timp să-şi apere turnul. Poziţia din diagrama 380 este luată dintr-un manuscris

381

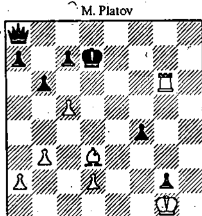


în limba latină din sec. al XV-lea. Asemenea motive, Em. Lasker (campionul lumii între anii 1894 şi 1921) le-a numit geometrice.

În poziţia din diagrama 381 (Levenfiş-Goldenov, Moscova, 1946), acelaşi motiv apare pe diagonală. Pionul b7 este atacat de două ori şi apărat o singură dată. Cu toate acestea, negrul a jucat **1...Te8**, având în vedere combinaţia: 2.N:b7 N:b7 3.T:b7 Dd5!, câştigând în felul acesta cel puţin calitatea. Această combinaţie s-a dovedit a fi greşită, deoarece albul a făcut o contracombinaţie, bazată pe imobilitatea turnului din a8: **2.T:b7! N:b7 3.N:b7 Cd7 4.N:a8** şi albul a câştigat un

M. Platov

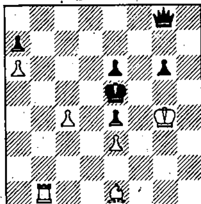
382



Albul câştigă

L.I. Kubbel

383



Albul câştigă

pion.

În ambele studii din diagramele 382 şi 383 albul câştigă prin combinaţii construite pe motive geometrice.

Soluţia primului studiu este următoarea: **1.Tg7+ Re6** (Singura mutare care nu duce la pierderea damei.) **2.Tg8! Df3** (Sau 2...Db7 3.c6 şi negrul pierde dama.) **3.Ne2! Db7 4.c6 D:c6 5.Tg6+.**

Rezolvarea celui de al doilea studiu: **1.Tb8! Dh7** (1...D:b8 2.Ng3+) **2.Th8! Df7**, (2...D:h8 3.Nc3+) **3.Tf8! D:f8 4.Nc3+ Rd6 5.Nb4+** şi câştigă. Sau 2...Dd7 3.Td8 D:d8 4.Ng3+ Rf6 5.Nh4 şi câştigă. Patru sacrificii de turn pe o linie, în două variante asemănătoare.

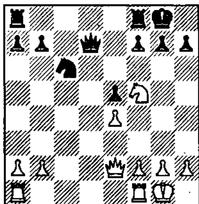
În soluţii sunt indicate numai principalele variante. Cititorul trebuie să analizeze amănunţit studiile, să studieze toate variantele şi apoi să le rezolve fără să mute piesele.

Motivele geometrice sau liniare sunt caracteristice pentru turn şi nebun. Însă figurile cu efectul cel mai periculos în atac sunt dama şi calul. De cele mai multe ori în partide se întâlnesc combinaţii care au ca motiv un atac dublu al damei sau al calului.

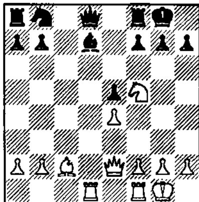
În capitolul IX s–au dat exemple simple, în general din două mutări, cu atacuri duble executate de damă şi cal. Este suficient să amplificăm combinaţia atacului dublu cu o mutare sau două pentru ca ea să fie mai ascunsă şi mai greu de găsit, chiar pentru un şahist puternic.

Să comparăm, de exemplu, două poziţii.

384



385



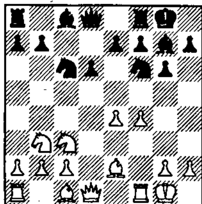
Albul, având prima mutare în diagrama 384, câştigă cu ajutorul atacului dublu: **1.Dg4**. Ameninţă mat la g7 şi câştigarea damei prin Ch6+. Negrul nu are apărare împotriva acestor două ameninţări simultane.

În poziţia din diagramă 385 negrul a rămas în urmă cu dezvoltarea pieselor şi a intrat în legătură. A urmat **1.Na4.** Negrul poate scăpa de legătură prin mutările 1...Dc7, 1...De8 sau 1...Cc6. Cititorului nu–i va fi greu să găsească combinaţia de câştig a albului. La mutarea 1...De8 există şi o a doua soluţie: 2.T:d7 C:d7 3.Td1. La 1...Rh8 decide mutarea 2.T:d7 şi apoi 3.Td1.

O mutare relativ bună pentru negru este **1...g6!**, după care poate urma **2.N:d7 C:d7 3.Ch6+ Rg7! 4.Dg4 R:h6 5.T:d7 Dc8.** Dacă însă regele se apără de şahul dat la h6 plecând pe câmpul h8, atunci mutarea 4...Cf6 duce la pierdere deoarece urmează 5.C:f7+.

În varianta „dragonului" din „Apărarea siciliană", despre care am amintit, după mutările **1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ne2 g6 7.0–0 Ng7 8.Cb3 0–0 9.f4** se ajunge la poziţia din diagrama 386.

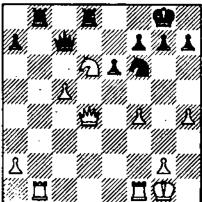
Prin ultima mutare albul a început pregătirea atacului pe flancul regelui. Negrul a răspuns cu **9...b5**, punând pionul în priza calului c3 şi a nebunului e2. Nu este greu de ghicit că, după 10.C:b5,



va urma 10...C:e4 11.Dd5 Db6+, dar de ce nu poate fi luat pionul cu nebunul? Deoarece, după **10.N:b5 Db6+11.Rh1**, negrul va răspunde cu **11...C:e4 12.C:e4 D:b5**. Sau 12.Dd5? C:c3 13.D:c6 C:b5! (Nu 13...D:c6? 14.N:c6 cu câştigarea calităţii.) 14.D:a8 Nb7! şi dama este prinsă. Deci mutarea 9...b5 este posibilă. Ea a fost găsită de V. Rauzer.

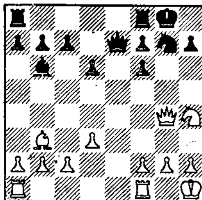
Deschizând, prin mutarea f2–f4, făcută după rocada mică, diagonala g1–a7 (sau, corespunzător la negru, după f7–f5, diagonala a2–g8) trebuie să se ţină seama de existenţa posibilităţii şahului cu dama pe aceste diagonale.

În diagrama 387 este prezentată o poziţie din partida M. Taimanov–B. Spasski, jucată în anul 1951.



Ultima mutare a negrului a fost Cf6. Albul n-a observat ameninţarea ascunsă a negrului şi a răspuns cu **1.Tb3**, la care a urmat **1...T:b3 2.a:b3 Ce4!**. Combinaţia negrului se bazează pe legarea calului d6 şi pe atacul dublu care va urma: **3.D:e4 D:c5+ 4.Rh2 D:d6**. În toate variantele albul pierde un pion.

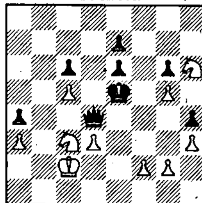
Atacurile duble ale calului, care au fost arătate în exemplele din diagramele 162–164, servesc drept motive pentru numeroase combinaţii de efect.



În diagrama 388 primul mută negrul. Albul ameninţă 2.Cf5 şi 3.D:g7 ≠.

Ce apărare există împotriva acestor ameninţări? Dacă negrul joacă 1...Tfe8, atunci, după 2.Cf5 Df8 3.Ch6+ Rh8 4.C:f7+ Rg8 5.C:d6+, albul câştigă calitatea şi doi pioni. De aceea negrul a ju-

L.I. Kubbel



Albul câştigă

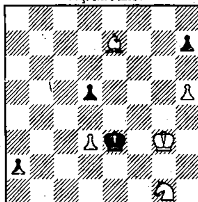
cat **1...Rh8**, dezlegând calul. A urmat o combinaţie simplă: **2.D:g7+ R:g7 3.Cf5+ Rh8 4.C:e7**.

Apărarea corectă consta în mutarea **1...De5**. La **2.Tae1**, jucând **2...Dg5**, negrul lichidează legătura pe coloana „g", iar la 2.f4 răspunde cu 2...Dh5.

În diagrama 389 albul câştigă printr–o combinaţie bazată pe atacurile duble ale cailor: **1.f4+! D:f4 2.Ce2! Df8** (La alte mutări dama se pierde şi mai repede.) **3.Cg4+ Rd5** (Sau 3...Rf5 4.Cd4+ R:g5 5.C:e6+) **4.Cf6+! e:f6 5.Cf4+** şi, la mutarea următoare, albul prinde în „furculiţă" dama neagră.

V. şi M. Platov

390



Albul câştigă

Fraţii Platov au creat un minunat studiu pe care îl prezentăm în diagrama 390.

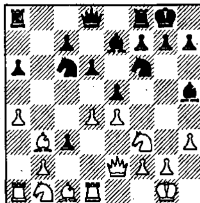
Negrul ameninţă cu 1...a1D. Nu se poate împiedica transformarea pionului cu mutarea 1.Ng5+, deoarece urmează 1...R:d3 2.Nf6 d4. Din această cauză, prima mutare a albului este explicabilă.

1.Nf6 d4 (Nu–l salvează pe negru nici 1...R:d3. După 2.Cf3 Rc2 3.Rf4 Rb1 4.Rg5 a1D 5.N:a1 R:a1 6.Rh6 se pierde pionul h7 şi albul transformă pionul „h" în damă.) **2.Ce2!** (O mutare neaşteptată. S–ar părea că este corect 2.Cf3, pentru a câştiga noua damă prin atacul dublu al nebunului, însă, în realitate, se intră într–un final de pioni care duce la remiză: 2.Cf3 a1D 3.N:d4+ D:d4 4.C:d4 R:d4 5.Rf4 R:d3 6.Rg5 Re4 7.Rh6 Rf5 8.R:h7 Rf6! 9.h6 Rf7 sau 9.Rg8 Rg5.) **2...a1D** (După 2...R:e2 3.N:d4 R:d3 4.Na1 Re4 5.Rg4 Rd5 6.Rf5 Rd6 7.Rf6 h6 8.Rg6 Re7 9.R:h6 Rf7 10.Rg5 Rg8 11.Rg6 albul câştigă, deoarece nebunul este de câmpuri negre, iar câmpul de transformare a pionului este tot negru.) **3.Cc1!!** (O mutare şi mai neaşteptată. După cum am arătat, 3.N:d4+ duce numai la remiză. Acum se ameninţă 4.Ng5 ≠.) **3...h6** (Sau 3...Da5 4.N:d4+) **4.Ne5 D:c1 5.Nf4+** şi albul câştigă.

În ambele studii sunt arătate numai variantele principale. Recomandăm cititorului să analizeze toate continuările posibile, pentru a vedea că, în toate cazurile, negrul pierde dama. O astfel de analiză va fi folositoare jucătorului de şah, îl va ajuta să găsească combinaţii cu cai în jocul practic. Posibilităţile tactice ale calului sunt arătate foarte sugestiv în ambele studii.

Cea mai simplă combinaţie cu atac dublu este „furculiţa" pionului. La analizarea deschiderilor am întâlnit–o adesea. Mai dăm câteva combinaţii pe motivul „furculiţei".

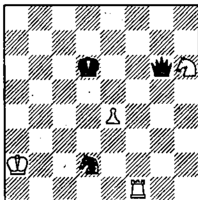
391



În poziţia din diagrama 391 albul a jucat **1.g4** cu ameninţarea de a răspunde, după 1...Ng6, cu 2.d:e5. Negrul a jucat **1...Db8**, mutând dama de pe coloana „d" şi atacând nebunul. Albul, considerând că mutarea damei este greşită, a con-

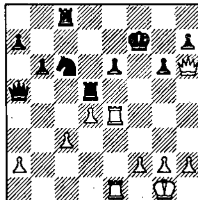
tinuat cu **2.Nd5**, atacând două figuri ușoare. Se pare că una din acestea se pierde și negrul pierde partida. A urmat însă **2...C:d5 3.e:d5 Ng6!**. Iată ideea combinației negrului: după 4.d:c6 furculița c3–c2 îi va costa pe alb un turn, ceea ce va duce deci la pierderea calității. A urmat **4.b:c3 Ca5** (A 5...Cb3 6.Ta3 N:b1) **5.Cbd2 e:d4! 6.D:e7 Te8 7.Dg5 d:c3** și negrul a câștigat repede partida. Ar fi urmat 8.Cf1 c2 9.Td4 Db1 10.Ta3 Cb3.

392



În poziția din diagrama 392 negrul are avantaj material suficient pentru a-i asigura victoria. Dar albul obține remiza executând trei atacuri duble: **1.Tf6+! D:f6 2.e5+ D:e5 3.Cf7+**; sau 2...R:e5 3.Cg4+.

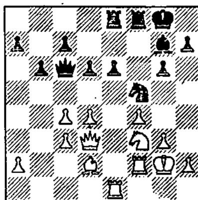
393



Albul a sacrificat o figură pentru atac și astfel s-a ajuns la poziția din diagrama 393. Negrul a găsit o apărare corectă: **1...Th5.** În continuare s-a jucat **2.Df4+ Df5?** (Negrul vrea să schimbe damele, însă cade în combinația „furculiței". Era mai bine 2...Tf5, iar la 3.Dh6 să se răspundă cu 3...Th5 și remiză.) **3.g4!** (Negrul este handicapat de poziția regelui său la f7. După 3...D:f4 4.T:f4+, se pierde turnul. Negrul își caută salvarea legând pionul g4.) **3...Tg5**, însă urmează **4.h4!** și albul câștigă repede.

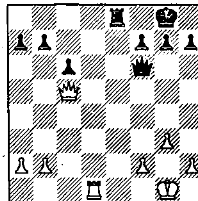
În diagrama 394 este prezentat finalul partidei Kopâlov–Levenfiș.

394



Albul a sacrificat turnul la e6, sperând ca, după **1.T:e6 T:e6 2.d5**, să recâștige turnul cu o poziție mai bună. Însă simpla combinație a „furculiței" a fost răsturnată de o altă combinație de răspuns bazată pe atacul dublu al calului. A urmat: **2...Te3!** (Negrul atrage nebunul pe câm-

395



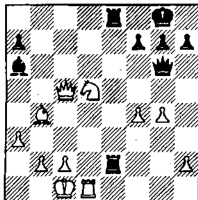
pul e3 şi prin aceasta creează un teren propice pentru contralovitură.) **3.N:e3 D:c4!** şi, dacă urmează **4.D:c4**, atunci **4...C:e3+ 5.Rg1 C:c4** şi negrul câştigă o figură.

Matul pe ultima linie a fost examinat în capitolul II. Dăm mai jos câteva combinaţii care se bazează pe această idee.

În poziţia din diagrama 395 prima mutare o are negrul. El poate fi tentat de câştigarea pionului, dar această gafă duce la pierdere, deoarece regele negru nu are ieşire de după lanţul de pioni: **1...D:b2? 2.De7!** (Combinaţia albului este decisivă. Pionul b7 împiedică dama să apere turnul pe linia a opta. Luarea damei albe duce la mat în două mutări. La 2...De5, sau 2...De2, va urma 3.D:e5, respectiv 3.D:e2.) **2...Tf8 3.Td8**. A doua şi ultima lovitura. Negrul mai poate da, „înainte de moarte", un şah **3...Db1+**, însă, după **4.Rg2**, depune armele.

Cigorin a realizat frumos ideea matului pe ultima linie în partida cu Znosko-Borovski, jucată în cadrul Campionatului Rusiei, în 1903 (Diagrama 396).

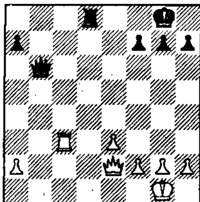
396



Înainte de toate, cu ajutorul atacului dublu, albul îndepărtează turnul negru de pe ultima linie: **1.Ce7+ T8:e7** (Dacă 1...T2:e7, atunci 2.D:e7!) **2.Td8+ Te8 3.Df8+! T:f8 4.T:f8 ≠.**

De un mare efect a fost finalul lui Capablanca cu negrele în partida cu Bernstein, Moscova, 1913 (Diagrama 397).

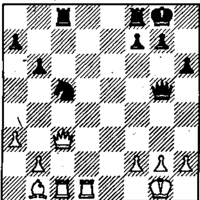
397



Albul aştepta mutarea 1...Db1+, după care mutarea 2.Df1 ar fi dus la un joc egal. Capablanca a găsit însă mutarea decisivă 1...Db2!, după care albul este făcut mat sau pierde turnul. De acest lucru cititorul poate să se convingă singur.

În jocul de mijloc nu este bună slăbirea lanţului de pioni din faţa regelui prin mutările g2–g3 sau h2–h3. Însă atunci când turnurile încep să ameninţe mat pe ultima linie, este necesar să se creeze o ieşire pentru rege.

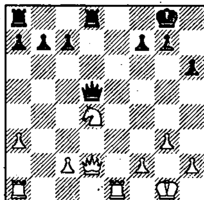
398



În poziţia din diagrama 398 regele negru are o ieşire la h7, însă aceasta este inutilă deoarece nebunul alb controlează acest câmp. Albul câştigă prin 1.b4 Ce6 2.D:c8 T:c8 3.T:c8+ Cf8 4.Tdd8 g6 5.T:f8+ Rg7. În felul acesta el a obţinut, în schimbul damei, două turnuri şi un cal, fapt care este suficient pentru câştig.

Negrul putea juca 1...Cb3, dar şi atunci continuarea 2.D:c8 duce la câştig (Este greşit 2.D:b3? T:c1 şi negrul este acela care câştigă, dar se poate şi 2.Dd3 g6 3.T:c8 T:c8 4.D:b3.), 2...C:c1 3.T:c1 şi dama albă este invulnerabilă. Se poate şi 3.D:c1.

399



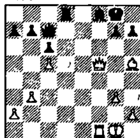
În diagrama 399 este dat un exemplu de greşeală care se întâlneşte adesea în partide. Negrul a jucat **1...D:d4?**, fiind convins că ultima linie este apărată suficient de cele două turnuri. În afară de aceasta, regele negru are pe unde ieşi, pionul „h" fiind mutat la h6. Cu toate acestea a urmat **2.Te8+!**. Dacă se ia turnul, se pierde dama, iar dacă **2...Rh7**, atunci **3.D:d4 T:d4 4.T:a8** şi, ca rezultat, negrul a pierdut calitatea. Mutarea corectă a negrului este **1...c5!**, profitând de legarea calului, pe care-l câştigă la mutarea următoare.

Analiza amănunţită şi fără grabă a poziţiilor din acest capitol va prezenta la început pentru cititor multe greutăţi. Calcularea corectă a combinaţiilor depinde de posibilitatea de a reprezenta în minte cu claritate poziţia de pe tablă după câteva mutări. O asemenea calitate se formează treptat prin antrenament.

Analizaţi pentru a doua oară toate exemplele date în prezentul capitol, apoi rezolvaţi-le direct pe diagrame, fără să mutaţi piesele.

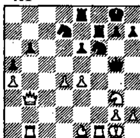
EXERCIŢII

400



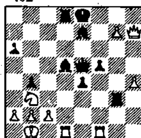
211. Réti–Bogoliubov, New-York 1924. Albul mută şi câştigă printr-o combinaţie pe ultima linie. (Diagrama 400).

401



212. Polugaevski–Bannik, Leningrad 1956. Albul mută, câştigă calitatea şi apoi partida. (Diagrama 401).

402



213. Olafsson–Pilnik, Reykjavik 1956. Albul mută şi câştigă un turn. (Diagrama 402).

Mihail Tal, al optulea campion mondial

Iată câteva dintre sintagmele folosite la adresa lui Tal de ziarişti: „Pantera neagră", „Demonul", „Vrăjitorul", „Paganini al şahului". Apariţia sa în prim planul şahist se datorează atât ascensiunii sale fulgerătoare cât mai ales unui stil eminamente ofensiv care uimeşte şi astăzi.

Tal se naşte la Riga (Letonia) pe data de 3 noiembrie 1936 şi învaţă şahul de la tatăl său, medic, pe la vârsta de 7 ani. Aleksandr Koblenz îi remarcă fantezia şi–i devine antrenor, propulsându–l, începând cu vârsta de 17 ani, în postura de campion: Letonia (1953), URSS (1957), turneul candidaţilor (1959) şi în fine titlul suprem (1960). Să reluăm firul acestei ascensiuni. Primul său rezultat de răsunet este la Moscova 1957 când devine campion unional la numai 21 de ani (+9 =10 –2). Dar el repetă această performanţă la Riga 1958 (+10 =5 –3) şi mai ales se face remarcat printr–un stil cu totul aparte. Să–l cităm pe cunoscutul autor de literatură şahistă, ing. C. Ştefaniu: „Insolitul M. Tal ... (este) un veritabil paradox în contextul şcolii şahiste sovietice bazate pe principii ştiinţifice. (El) uimeşte prin spumoasele sale partide pigmentate cu sacrificii mai mult sau mai puţin corecte dar teribil de spectaculoase". Treapta următoare este Bled/Zagreb/Belgrad 1959, când devine şalanger al lui Botvinnik, cu un rezultat de prestigiu (+16 =8 –4). Nu trebuie uitată însă prestaţia sa excepţională de la Olimpiada a XIII–a, München 1958 (+12 =3 –0).


Mihail Tal
(n.1936,d.1992)

Confruntarea sa cu Botvinnik în meciul de la Moscova din 1960 înseamnă o luptă între două stiluri şi concepţii diferite. Botvinnik adoptă o poziţie realistă, practică un joc poziţional pragmatic, iar combinaţia este numai un instrument de realizare a planului strategic. Tal este reprezentantul unui stil combinativ, ardent şi intuitiv, care nu ignorează cunoştinţele teoretice, dar le subordonează cerinţelor luptei dintre două gândiri, caractere şi temperamente diferite. Rezultatul este favorabil lui Mihail Tal (+6 =13 –2) care conduce de la început, detaşat (1–0; 5–2; 5,5–4,5; 11–7) şi devine al optulea campion mondial. Prin marea sa putere de calcul şi avântul tineresc al combinaţiilor sale îndrăzneţe, Tal l–a adus deseori pe Botvinnik în criză de timp provocându–l să greşească. Dar marele Botvinnik nu–şi spusese încă ultimul cuvânt. Învăţând din greşeli şi devenind chiar elevul lui Tal, Botvinnik trece la un antrenament tehnic riguros şi o pregătire psihologică adecvată, în timp ce Tal trăieşte ca şi Smâslov, euforia marelui succes şi neglijează în oarecare măsură pregătirea şahistă.

Meciul revanşă, Moscova 1961, ne arată un Botvinnik revigorat care, la vârsta de 50 de ani, este la nivelul forţei lui Tal, în vârstă de 25 ani. Tal nu mai reuşeşte să–şi impună jocul şi–i restituie lui Botvinnik titlul (+5 =6 –10). Iată concluzia trasă de Botvinnik în iunie 1961: „Improvizaţia la tablă se leagă întotdeauna de elemente întâmplătoare pe când pregătirea minuţioasă (preconizată de conceptul ştiinţific) constituie o bază solidă a succesului". În continuare el arată că Tal este un excelent improvizator şi practician dar are carenţe în munca de cercetător şi analist. Din aceste cauze: „... Tal nu este tare la tablă în orice tip de poziţie ci numai în poziţii cu joc bogat de figuri şi mai ales atunci când are iniţiativa". Este in-


Mark Taimanov
(n.1926)


Svetozar Gligorici
(n.1923)

teresantă încheierea: „Există un grup de mari maeştri, foarte buni cunoscători ai şahului, care se deosebesc între ei ca stil şi caracter, dar sunt aproximativ egali ca forţă. Cel care este mai bine pregătit, în formă mai bună, acela iese învingător...".

În continuare, cariera şahistă a lui Tal se menţine la cel mai înalt nivel. Câştigă de trei ori campionatul U.R.S.S. (1967, 1972, 1978), participă cu foarte bune rezultate la marile turnee din acea vreme dar tentativele sale spre revenirea în vârful ierarhiei sunt stopate în 1965 de Spasski şi în 1968 de Korcinoi. Moare prea curând în 1992.

Un produs de vârf al şahului iugoslav este **Svetozar Gligorici** (n.1923), de profesie ziarist, care devine campion naţional în 1947, obţine victorii internaţionale la Varşovia 1947, Mar del Plata 1950, Londra 1951 şi de cinci ori la Hastings (1951 – 1963). Atinge vârful în 1953 şi 1959 când participă la turneul candidaţilor la titlul suprem, dar se menţine până târziu în elita luptei şahiste. Participă la 15 ediţii ale olimpiadelor de şah, în perioada 1950–1982. Aduce Iugoslavia în prim planul vieţii şahiste, atât ca jucător cât şi ca organizator şi publicist. Activitatea sa ca teoretician este prodigioasă, mai ales studiul deschiderilor (Apărarea Nimzovici, Indiana regelui şi varianta Meran).

Din şcoala sovietică a anilor 1950–1970 s–au mai evidenţiat: **David Bronştein** (n.1924), inginer, vicecampion mondial în 1951 – 1954; **Efim Gheller** (n.1925), economist, participant la meciurile candidaţilor din 1965, 1968 şi 1971, cercetător al teoriei deschiderilor; **Mark Taimanov** (n.1926), pianist, participant la meciurile candidaţilor din 1971, autor al multor cărţi de teorie a şahului. Alte celebrităţi ale şahului vor fi prezentate odată cu următorii campioni mondiali.

Categoriile şi titlurile sportive în şah

Ca în orice sport, şahiştii se încadrează în grupe valorice, după rezultatele obţinute. Federaţiile naţionale de şah pot acorda, în ordine crescătoare, categoriile a III–a, a II–a şi I, apoi titlurile candidat de maestru şi maestru (naţional).

Trecerea la o categorie superioară se face succesiv, pe baza procentajelor obţinute în concursuri oficiale, într–o perioadă anumită şi cu adversari de calitate corespunzătoare. Federaţia Română de Şah calculează totodată, pentru şahiştii de frunte, aşa numitul CIV, un coeficient valoric intern similar coeficientului Elo. CIV–ul creşte deci împreună cu trecerea la o categorie superioară. Parcurgerea acestei traiectorii ascendente necesită un timp relativ lung chiar şi în cazul talentelor deosebite.

Intrând în elita naţională, şahiştii participă acum la competiţii interne sau internaţionale de valoare ridicată, care sunt în atenţia FIDE pentru calcularea coeficientului Elo. Dacă rezultatele sunt bune, şahiştii în cauză intră în evidenţa FIDE (Elo min.: 2200 puncte la masculin şi 1900 la feminin) şi pot aspira la noi titluri: maestru FIDE (Elo min. 2300); maestru internaţional (Elo min. 2400); mare maestru internaţional (Elo min. 2500).

Pentru titlurile feminine identice, baremurile Elo sunt mai scăzute.

Ultimele două titluri sunt acordate de FIDE numai dacă aspirantul (aspiranta) obţine şi două norme (trei pentru titlul de mare maestru) într–o perioadă dată. Prin normă se înţelege realizarea unui punctaj peste o anumită limită într–un concurs internaţional cu adversari de mare valoare.

Femeile pot obţine şi titluri masculine, dacă joacă în concursuri cu bărbaţii, în care caz trebuie să se încadreze în baremurile masculine.

În anexele acestui manual sunt indicate ierarhiile mondiale masculine şi feminine, precum şi cele din România, clasamentele fiind date de coeficienţii Elo din ianuarie 1994. Listele respective specifică de asemenea titlurile din 1986, 1990 şi 1994, precum şi coeficienţii Elo din 1986 şi 1990.

Campionii mondiali de şah şi candidaţii la aceste titluri, ca şi campionii naţionali (seniori, senioare, juniori,junioare) formează un sistem separat de titluri, deosebit de semnificativ.

În egală măsură sunt importante rezultatele obţinute pe echipe la Olimpiadele de şah, care ierarhizează ţările din doi în doi ani.

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL XVIII

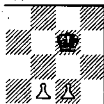
FINALURI DE PARTIDĂ. MAT CU NEBUN ŞI CAL. DAMĂ CONTRA TURN. FINALURILE DE DAME

„Şahul este aparent un joc, dar din punct de vedere al conţinutului este o artă, iar din punct de vedere al dificultăţii de însuşire este o ştiinţă." **(T. Petrosian)**

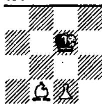
Să trecem acum la studierea unor finaluri mai complicate. Din categoria acestor finaluri face parte şi matul cu un cal şi un nebun contra regelui rămas singur.

În stadiul final al partidei regele devine o figură activă şi mobilă. Pentru a-i limita mobilitatea este nevoie de o figură puternică; turnul, de exemplu, poate să reducă spaţiul de activitate al regelui. O figură uşoară sau un pion nu pot realiza acest lucru. Pentru a face un baraj pe care regele nu-l va putea străpunge sunt necesare cel puţin două figuri uşoare sau doi pioni.

403



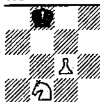
404



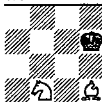
În diagramele 403, 404, 405 şi 406 sunt date patru exemple de baraj.

În prima din ele, pionul f5 ia regelui două câmpuri albe – e6 şi g6, iar pionul g5 – două câmpuri negre – f6 şi h6. Se formează un baraj compact pe care regele îl poate ocoli numai lateral: Rg7–f7–e7–d6–e5.

405



406



În diagrama 404 nebunul ocupă regelui câmpurile albe, pionul cele negre. Dacă mutăm pionul la f5, atunci pentru baraj este nevoie de un nebun de câmpuri negre la g5. Pionul aflat pe un câmp de o culoare şi nebunul pe un câmp de altă culoare se completează reciproc unul pe celălalt.

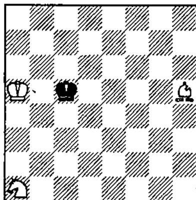
În diagrama 405 câmpurile albe sunt păzite, de pion, iar cele negre de cal. Această acţiune reciprocă a calului şi pionului trebuie bine întipărită în minte. Calul ocupă câmpul din spatele pionului pe diagonală.

Diagrama 406 exemplifică acţiunea coordonată a nebunului şi calului. Nebunul de câmpuri albe ia regelui câmpurile albe, iar calul de la f5 pe cele negre. Regele negru este închis şi are la dispoziţia sa numai câmpurile f8, g8, h7 şi h8. Dacă există un nebun de câmpuri negre, care

se află la g5, pentru formarea barajului calul trebuie aşezat la e5. Regele negru nu va putea pleca mai departe de e8. Cititorul trebuie să-şi însuşească coordonarea acţiunilor figurilor pentru a învăţa să dea mat cu un nebun şi un cal.

Matul dat de cal şi nebun se realizează pe câmpul din colţ de culoarea nebunului. Finalul se împarte în două părţi. În primul rând, regele este împins la marginea tablei. Bineînţeles, regele va căuta să se îndrepte spre câmpul din colţul care nu poate fi atacat de nebun. A doua parte constă în obligarea regelui de a trece în colţul de culoarea nebunului. Să dăm un exemplu (Diagrama 407).

407



Deoarece nebunul este de câmpuri albe, se poate da mat numai pe câmpurile h1 sau a8:

1.Nf7 Rc6 2.Cb3 Rc7 3.Rb5 Rd6 4.Rc4 Re7 5.Nd5 Rd6?! 6.Rd4 Re7.

Regele se îndreaptă spre colţul care-i oferă siguranţă. 6...Rc7 ar fi scurtat rezolvarea: 7.Re5 Rd7 8.Cd4 Re8 9.Cf5! şi regele nu va mai putea ajunge pe câmpul h8, sau 7...Rb6 8.Nc4! (Barieră) 8...Rc6 9.Re6 Rc7 10.Nb5 Rb6 11.Nd7 Rc7 12.Re7 Rb6 13.Rd6 Rb7 14.Cd2 Rb6 15.Cc4+ Rb7 16.Ne6 Ra6 17.Rc6.

7.Re5 Rf8 8.Rf6! şi regelui negru îi este barat drumul spre colţul h8. Astfel, 5...Rd6 s-a dovedit o mutare slabă.

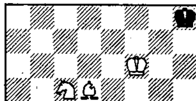
Să ne întoarcem la poziţia după mutarea a cincea a albului.

5...Rf6! 6.Rd4 Rf5!

Regele alb s-a îndreptat spre centru. Acum trebuie adus calul, dar trebuie găsit şi un câmp bun de acţiune. Calul trebuie să atace câmpurile negre, deci cele mai bune câmpuri pentru acest scop sunt e4 şi e6.

7.Cc5 Rf6 (Mai slab este 7...Rf4. După 8.Ne4! regele va fi îndepărtat de colţul h8: 8...Rg5 9.Re5 Rh6 10.Ce6.) **8.Re4 Rg6 9.Re5 Rg7 10.Rf5 Rh7 11.Rf6 Rh8** (Diagrama 408. Nu este bine 11...Rh6 din cauza 12.Ng8!.)

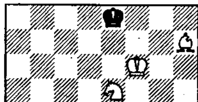
408



Prima parte s-a terminat. Rămâne acum ca regele negru să fie forţat să meargă spre câmpul h1 sau a8. Numai calul poate sili regele să părăsească câmpul h8. **12.Ce4 Rh7 13.Cd6 Rh8 14.Cf7+ Rh7 15.Ne4+ Rg8 16.Nf5** (Mutarea de aşteptare este necesară pentru a lua câmpul g8.) **16...Rf8 17.Nh7 Re8 18.Ce5 Rf8** (Varianta a doua, care începe cu 18...Rd8, va fi analizată mai târziu, în diagrama 409.) **19.Cd7+ Re8 20.Re6 Rd8 21.Rd6!** (Nepermiţând regelui să plece la c7.) **21...Re8 22.Ng6+ Rd8 23.Cc5 Rc8** (Acum se mută nebunul pe diagonala a4-e8.) **24.Nd3** (Sau 24.Ne8) **24...Rd8 25.Nb5 Rc8 26.Nd7+ Rb8** (26...Rd8? 27.Ce6 ≠) **27.Rc6 Ra7 28.Nf5 Rb8 29.Rb6 Ra8 30.Ng4** (O altă mutare de aşteptare) **30...Rb8 31.Ca6+ Ra8 32.Nf3 ≠.**

Această manevră nu este greu de în-

409



suşit de către începători. Varianta care începe cu a 18-a mutare a negrului prezintă însă unele greutăţi (Diagrama 409).

18...Rd8!

Regele urmăreşte să ajungă în centru prin câmpul c7; trebuie luate deci imediat măsuri pentru a se împiedica accesul regelui spre centru. O asemenea barieră poate fi creată de nebunul din e4 şi calul din c4, dar scopul este atins mai uşor prin următoarea manevră:

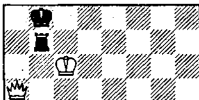
19.Re6 Rc7 20.Cd7! (Luând câmpurile negre b6 şi c5.) **20...Rc6** (Dacă 20...Rd8, atunci 21.Rd6 şi se ajunge la varianta precedentă. Dacă 20...Rb7, atunci 21.Nd3 Rc6 22.Nc4.) **21.Nd3! Rc7 22.Nb5 Rb7** (Dacă 22...Rd8, atunci 23.Cf6 sau 23.Cb6 Rc7 24.Cd5+ şi regele negru nu va mai pleca din careul a7–a8–b8–b7.) **23.Rd6 Rc8 24.Cf6 Rd8** (Sau 24...Rb7) **25.Cd5 Rc8** (Nebunul şi calul au creat un baraj perfect.) **26.Re7! Rb8 27.Rd8 Rb7 28.Rd7 Rb8 29.Na6 Ra7 30.Nc8 Rb8 31.Cb4 Ra7 32.Rc7 Ra8 33.Nb7+ Ra7 34.Cc6 ≠.**

Să revenim la diagrama 409, unde, după 18...Rd8, albul putea continua altfel: 19.Ne4 Rc7 20.Cc4 Rd7 21.Rf7 Rd8 22.Nc6 Rc7 23.Nb5 Rd8 24.Re6 Rc7 25.Re7 Rc8 26.Cb6+ Rb7 27.Cd5 etc. Sau 19.Ne4 Re8 20.Nd5! Rf8 (20...Rd8 21.Re6 Rc7 22.Cd7!) 21.Cd7+ Re8 22.Re6 Rd8 23.Rd6 ş.a.m.d.

În concluzie, dificultatea matului dat cu calul şi nebunul se reduce la formarea barajului în jurul regelui negru când acesta părăseşte pentru un timp linia de margine. Teoria şahului a demonstrat că matul cu un nebun şi un cal se realizează în cel mult 33 de mutări, chiar în poziţiile cele mai puţin favorabile. Potrivit regulilor turneelor, pentru mat se acordă 50 de mutări. Este destul de imprudent să se permită regelui să ajungă în mijlocul tablei deoarece astfel s-ar putea să nu ajungă pentru mat cele 50 de mutări. Iată motivul pentru care acest final trebuie bine studiat.

Să analizăm finalul de damă contra turn.

410



În diagrama 410 este prezentată o poziţie a cărei analiză corectă a fost făcută de Philidor. Turnul apărării este plasat destul de bine. De aceea albul trebuie să obţină această poziţie, dar cu negrul la mutare, lucru care se realizează astfel:

1.De5+ Ra8 (Sau 1...Ra7) **2.Da1+! Rb8** (Nu merge 2...Ta7, din cauza 3.Dh8 ≠.) **3.Da5!.**

Acum este rândul negrului la mutare şi turnul trebuie să părăsească câmpul b7. Dacă el va fi mutat la e7, va urma 4.Db4+ (Sau 4.Dd8+), iar dacă turnul va fi mutat la b2 sau g7, va urma 4.De5+. Cel mai bine este ca turnul să ocupe un câmp alb.

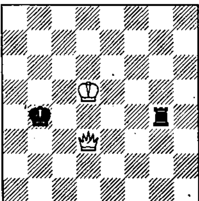
Prima variantă: **3...Tb3 4.De5+ Ra7 5.Dd4+ Rb8 6.Dh8+ Ra7 7.Dg7+ Ra8 8.Dg8+ Tb8 9.Da2 ≠.**

A doua variantă: 3...Tb1 4.De5+ Ra7 5.Dd4+ Rb8 6.Dh8+ Ra7 7.Dh7+ şi câştigă turnul.

Găsiţi cum câştigă albul dacă turnul negru mută pe câmpul f7 sau la h7.

S-ar părea că, în poziţia din diagrama 410, câştigul se realizează în modul cel mai simplu prin 1.Da6 Tc7+ 2.Rb6??; dar, după 2...Tc6+! 3.R:c6, negrul este

411



pat.

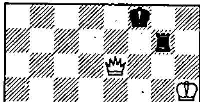
În poziţia din diagrama 411 regele şi turnul sunt izolaţi, însă câştigarea turnului printr–un atac dublu, aşa cum s–a arătat în exemplul precedent, nu este posibilă imediat.

1.Dd2+ Ra3 (La orice altceva urmează 2.Dd1+ sau 2.De2+. Acum însă şahurile cu dama nu duc la nimic. Profitând de faptul că şi câmpul g5 este apărat, albul se apropie cu regele.) **2.Rc5! Tg3** (Cea mai bună mutare. Dacă 2...Ta4, atunci 3.Rb5.) **3.Rc4! Tg8** [Sau 3...Tg4+ 4.Rc3 Tg3+ 5.Rc2 Ra4 (Se ameninţa mat la a5.) 6.Dd7+ Ra5 7.Dc7+.] **4.Da5+ Rb2 5.De5+ Rc2** (La 5...Ra2 urmează 6.De6! Tb8 7.Rc3+ şi albul câştigă turnul după metoda indicată în exemplul precedent.) **6.De6! Td8** (Cea mai bună mutare) **7.Df5+ Rd1** (Sau 7...Rc1 8.Dg5+ Td2 9.Rc3) **8.Rc3!** (A 9.Df1 ≠) **8...Re2 9.De5+ Rd1 10.Dh5+ Re1 11.Dh4+** şi se câştigă turnul.

Deci, metoda de câştig constă în următoarele: se apropie regele propriu de regele advers, în timp ce dama apără regele de şahurile turnului. Izolând turnul de rege, se manevrează treptat, astfel încât acesta să fie împins pe ultima linie. Dificultatea în acest tip de finaluri constă în găsirea mutărilor pe care trebuie să le facă dama, mutări care asigură apropierea propriului rege.

Există câteva poziţii în care turnul obţine remiză. Iată una dintre ele (Diagrama 412).

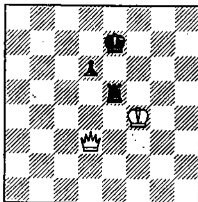
412



Negrul joacă **1...Th7+ 2.Rg5** (2.Rg6 Th6+! 3.R:h6 pat) **2...Tg7+ 3.Rf5 Tf7+ 4.Rg6 Tg7+ 5.Rf6** (5.Rh6 Th7+!) **5...Tg6+!** şi remiză. Regele alb nu poate scăpa de şahurile turnului, iar la mutarea Re5 urmează Te7.

Împotriva unui turn apărat de pion câştigul este şi mai dificil, iar uneori imposibil.

413



Dăm o poziţie în care câştigul se realizează pe căi mai complicate (Diagrama 413). Planul care duce la câştig constă în apropierea regelui de pionul negru. Din această cauză, în primul rând trebuie forţată trecerea regelui peste linia a cincea.

1.Dh7+ Re6 2.Dc7 Tc5 3.Dd8 Te5 4.De8+ Rd5 5.Dc8! Te4+ (Nu 5...Rd4 6.Dc6 Te6 7.Db6+ Rc4 8.Da6+ Rc5 9.Dc8+ Rd5 10.Dg8! şi câştigă.) **6.Rf5 Te5+ 7.Rf6.**

Acum începe etapa a doua – trecerea peste coloana „e": **7...Te4 8.Db7+ Rd4 9.Db4+ Rd5 10.Dd2+ Re6 11.Dc2+ Rd5 12.Dd3+ Td4 13.Db5+ Re4 14.Re6.**

Ultima etapă se termină cu luarea pionului: **14...Re3** (Nu 14...d5, deoarece urmează 15.De2+ Rf4 16.Dc5+.) **15.Rd7 Re4 16.De2+ Rd5** (Sau 16...Rf4 17.Rc6) **17.De6+ Rc5 18.Db3! d5 19.Rc7 Te4 20.Dc3+ Tc4 21.Da5+ Rd4 22.Rd6** şi câştigă.

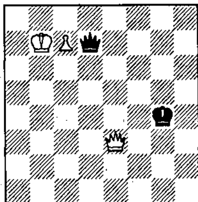
Dacă însă toate figurile negre vor fi mutate cu un rând mai sus, regele nu va mai putea face manevra de învăluire prin spatele pionului. Turnul apărat de un pion aflat pe linia a şaptea (la alb pe linia a doua) obţine remiză împotriva damei.

Împotriva turnului şi pionului margi-

nal dama câştigă în majoritatea cazurilor.

Finalurile de dame ocupă un loc important în teoria sfârşiturilor de partidă. În final, regele, care a stat ascuns după lanţul de pioni ai rocadei, iese în mijlocul tablei şi devine o figură activă. Atunci când în joc se găsesc şi damele, o astfel de plimbare a regelui este adesea legată de riscul de-a suporta nenumărate şahuri. Într–adevăr, practica de turneu ne dovedeşte că în finalurile de dame, lupta se termină adesea cu şah etern. Finalurile de dame sunt dintre cele mai grele.

414



Poziţia din diagrama 414 este câştigătoare pentru alb. Metoda de câştig constă în urmatoarele: albul trebuie să ajungă la mutarea Rb7–b8 în momentul în care negrul nu are posibilitatea de a da vreun şah pe coloana „b", nici să lege pionul c7 pe diagonala h2–b8. Dacă în exemplul nostru dama albă va fi mutată pe câmpul c5, atunci mutarea 1.Rb8 va decide imediat soarta partidei. Dacă dama neagră se află pe câmpul h7, dama albă trebuie să controleze câmpurile b1 şi h2 şi de aceea 1.Dg1+ şi apoi 2.Rb8 asigură câştigul.

1.Dc5! Df7 (Nu merge 1...Dg7, sau 1...Dh7, din cauza 2.Dg1+.) **2.Db4+** (Se controlează cu dama câmpurile f4 şi b3.) **2...Rh3 3. Rb8** şi, cu mutarea următoare, albul transformă pionul în cea de a doua damă. Câştigul rapid al albului se datorează poziţiei proaste a regelui negru.

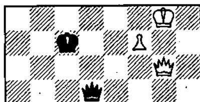
Să mutăm, în diagrama 414, regele negru pe câmpul h1, iar dama la g7. Resursele de apărare cresc considerabil. La 1.Rb8 negrul are două mutări de apărare: 1...Db2+ şi 1...Dg3!.

1.Dc5 Db2+ 2.Db6 Dg7 (3...Dg2+?? 4.Dc6) **3.Db1+ Rh2 4.Dc2+ Rh1 5.Rb8 Dg3 6.Rb7 Dg7** şi remiză.

Putem trage următoarele concluzii: când pionul se află pe linia a şaptea, atunci, dacă există o legătură orizontală, dama trebuie lăsată pe câmpul de aceeaşi culoare pe care se află şi pionul. În acest caz există posibilitatea de a trece uşor la o legătură pe diagonală.

Poziţiile cu damă şi pion pe linia a şaptea împotriva damei au fost studiate amănunţit de teoreticianul ceh Pospisil. Pentru numeroase poziţii s–a găsit un câştig forţat. Iată o analiză a lui Pospisil (Diagrama 415).

415

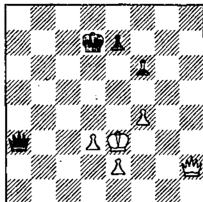


1.Rh7 Dh1+ 2.Rg7 Da1+ 3.Rg8 Da2 4.De4! Rd6 5.Rg7 Da1+ (5...Db2+ 6.Rg6, +–) **6.Rh6! Dh8+** (Sau 6...Dc1+ 7.Rh7 Dc8 8.Db4+) **7.Rg6 Rd7** (E 8.De8) **8.Db4** şi câştigă.

Analiza lui Pospisil este grea şi pentru maeştri. De altfel, ea nu este valabilă pentru toate poziţiile regelui negru. Se poate considera totuşi că albul are practic mai multe şanse de câştig.

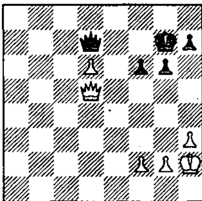
Keres a demonstrat şi el posibilitatea câştigului când există un pion pe coloana calului, avansat până la linia a şaptea, în anumite poziţii ale regelui negru. În acest caz sunt mai puţine posibilităţi practice decât atunci când este vorba de un pion de pe coloana nebunului. Când există un pion marginal, rezultatul obişnuit este remiza.

416



Poziţia din diagrama 416 este luată din partida Taimanov – Borisenko (Kiev, 1954). Albul are un pion în plus, dar nu are pioni liberi, iar negrul nu are pioni izolaţi pe care i–ar putea ataca regele alb. Timp de 27 de mutări Taimanov a căutat să obţină victoria, însă partida s–a terminat remiză.

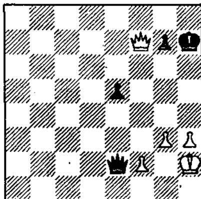
417



În poziţia din diagrama 417, luată din partida Ilivitki–Bannik (Kiev, 1954), albul are un pion liber în plus şi, cu toate acestea, câştigul este legat de numeroase greutăţi de ordin tehnic. A aduce regele lângă pionul d6 înseamnă a–l expune la numeroase şahuri. Planul corect constă în avansarea pionilor de pe flancul regelui, cu scopul de a crea negrului pioni slabi şi de a aduce apoi regele alb spre aceste puncte slabe. Negrul trebuie să aştepte şi să nu–şi slăbească pionii. El a conceput însă un plan greşit pentru câştigarea pionului d6.

1...f5?! (B 1...Rf8) **2.Rg3 Rf6 3.Dd4+ Re6?** (B 3...Rf7 4.Rf4 h6) **4.Rf4! h6** (Este evident că 4...D:d6+ 5.D:d6+ R:d6 6.Rg5 şi apoi 7.Rh6 duce la un final de pioni fără speranţe pentru negru.) **5.De5+ Rf7 6.De7+! D:e7 7.d:e7 R:e7 8.Re5 f4** [Dacă negrul joacă 8...Rf7, atunci 9.Rh4 h5 (Altfel 10.h5) 10.Rd6 Rf6 11.f4 Rf7 12.Rd7 Rf6 13.Re8 Re6 14.g3 Rd5 15.Rf7 etc.] **9.R:f4 Rf6** (Continuarea este simplă.) **10.Re4 Re6 11.g3 Rf6 12.h4 Re6 13.h5! g5 14.g4 Rf6 15.Rd5 Rf7 16.f3** şi negrul a cedat.

418



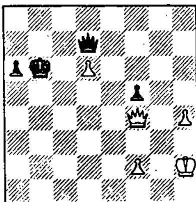
Finalul survenit în diagrama 418 este luat din partida Averbach–Suetin (Kiev, 1954). Albul a condus cu forţă şi precizie acest final greu.

1.g4 (Planul albului constă în avansarea regelui, fapt pentru care el îi deschide drumul. Albul a calculat şi varianta: 1...e4 2.Rg3 e3? 3.Dh5+ Rg8 4.De8+ şi 5.D:e3, +–.) **1...Dd2 2.Rg3 Dc3+ 3.Rh4 Dd4 4.Df5+ g6** (Dacă regele negru se retrage, albul îşi plasează regele la h5 şi înaintează cu pionul până la g6, creând ameninţări de mat.) **5.Df7+ Rh6 6.Df6 Rh7 7.Rg5 Dd2+ 8.f4** (O manevră excelentă. După 8...D:f4+ 9.D:f4 e:f4 10.R:f4, finalul de pioni este câştigat de alb.) **8...e:f4 9.Df7+ Rh8 10.Rh6!** şi negrul a cedat.

Când, în finalul de dame, ambele părţi au pioni liberi şi nu poate fi organizat şi

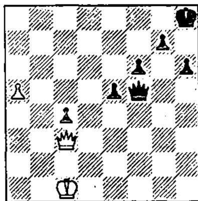
un atac de mat, ca în exemplul din diagrama 418, este necesar să se înainteze cât mai rapid cu pionii liberi.

419



În diagrama 419 este prezentată o poziție survenită în partida Lisițân–Holmov (Kiev, 1954). S-a jucat **1...Rc5?** (Pierdere de tempo, deoarece pionul d6 nu poate fi luat. Corect era 1...a5.) **2.h5 Df7** (Sau 2...a5 3.h6 a4 4.Dc5+ Rb6 5.De7) **3.h6 Rc6 4.Dh4 Dh7 5.Df6! f4 6.d7+!** și negrul a cedat.

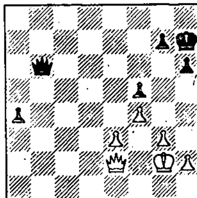
420



În diagrama 420 este prezentat finalul din partida Lasker–Capablanca (Moscova, 1936).

Negrul are un avantaj de patru (!) pioni, însă pionul liber al albului îngreuiază mult câștigul. Negrul a jucat **1...Df2?!** [Nu merge nici 1...Dc8 2.Da3 Da6 3.Dc5 (Cu amenințarea 4.Db6). Capablanca indică următoarea continuare puternică: 1...c4! 2.a6 Dc5 3.Db2 c3 4.Db8+ Rh7 5.a7 De3+ 6.Rb1 Dd3+ 7.Ra2 c2 8.a8D Dc4+ 9.Db3 c1C+! și câștigă.] **2.Da3?** (Duce repede la pierdere. Era greșit și 2.Dd2 deoarece după 2...Dc5! albul nu are un răspuns bun. Corect era 2.D:c4!, de exemplu: 2...De1+ 3.Rc2 D:a5 4.Dc8+ Rh7 5.Df5+ Rg8 6.De6+ Rf8 7.Dd6+ Re8 8.De6+ Rd8 9.Dg8+ Rc7 10.D:g7+ Rc6 11.Dg8+ Rd6 12.Df8+ Rd5 13.D:f6 și negrul ar fi trebuit să muncească mult pentru obținerea victoriei.) **2...Rh7! 3.a6 c3.** Aici albul a cedat partida, deoarece, după 4.D:c3, urmează 4...Df1+ 5.Rb2 D:a6 6.Dc2+ Rh8 și nu mai are posibilitatea de a da șah; la 4.a7 negrul câștigă continuând cu 4...Dd2+ și 5...c2+.

421



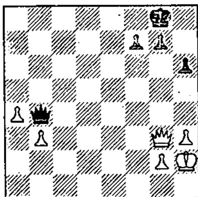
În poziția din diagrama 421, luată din partida Flohr–Levenfiș (Moscova, 1936), forțele sunt egale, însă pionul liber al negrului îi oferă acestuia șanse serioase de victorie. Greutatea realizării unui asemenea avantaj constă în aceea că trebuie îmbinată avansarea pionului liber „a" cu apărarea pionului f5.

1.Dd3 Da5 2.Da3 Dd2+ 3.Rh3 Dd1 4.Dc5 (Dacă 4.Rg2, atunci 4...Db3 5.Dc5 Dd3 și pionul „a" va înainta cu un câmp.) **4...Dd3 5.Da5!** (S. Flohr se apără cu multă fantezie. La mutarea 5...a3 va urma 6.e4! f:e4 7.Df5+ Rg8 8.De6+ Rf8 9.f5 cu mari complicații.) **5...De4!** (Albul nu are mutări utile. La mutarea

6.Rh4 urmează 6...g5+ 7.Rh3 Rg6, cu ameninţarea 8...g4+ şi 9...De7 ≠, sau 8...Rh5 şi 9...g4 ≠. Dama albă, care a ocupat până acum o poziţie avantajoasă, este nevoită să plece.) **6.Da7 Db4! 7.Df7 Da5** (Manevrele damei negre duc la un rezultat concret. Albul nu poate împiedica mutarea a4–a3 şi întreprinde încercarea corectă de a slăbi lanţul de pioni din faţa regelui.) **8.e4! f:e4** (Greşit ar fi fost 8...a3 9.e:f5 Da6 10.g4 a2 11.f6! şi partida s–ar fi terminat remiză.) **9.De8 Df5+ 10.Rg2.**

În această situaţie, negrul a comis o inexactitate, jucând 10...Dd5?, la care albul a răspuns cu 11.D:a4 şi a obţinut remiza. Negrul avea la dispoziţie o continuare care ducea la câştig: **10...a3 11.Da8 e3!** (Acum, sacrificiul pionului „a" este pe deplin corect.) **12.D:a3 De4+ 13.Rf1** (Altfel 13...e2) **13...Df3+** şi urmează mat în două mutări.

422



În diagrama 422 este dată o poziţie din partida Tarrasch–Schlechter. Deşi albul are doi pioni liberi legaţi, înaintarea lor prezintă greutăţi. Din această cauză Tarrasch a jucat:

1.a5! D:a5 2.Db8+ Rh7 3.b4 (Planul albului, care a sacrificat un pion, este clar. Ocupând cu dama diagonala h2–b8 şi apărând regele de şahuri, el are intenţia să avanseze pionul până la b7.) **3...Dg5 4.b5 f5 5.b6 De3!** (O mutare mai bună decât 5...f4, la care ar fi urmat 6.De8! Dg3+ 7.Rg1 şi albul prevenea atât şahul cu dama la e1, cât şi mutarea f4–f3, la care ar fi răspuns cu 8.De4+. Acum, după 6.b7, urmează 6...f4 cu remiza asigurată: şah etern cu dama.) **6.Dd6! Db3!** (La 6...f4 ar fi urmat 7.Db4, prevenind în viitor şahul pe câmpul e1.) **7.Dc6 De3 8.Db5 Df4+?** (Prin 8...f4! 9.Db1+ g6! 10.b7 Dg3+ 11.Rh1 f3! negrul ar fi obţinut remiza. De exemplu: 12.g:f3 D:h3+ 13.Rg1 Dg3+ 14.Rf1 D:f3+ şi albul nu poate juca 15.Re1? din cauza 15...Dh1+, cu pierderea damei. Tot acest plan care duce la remiză, dar care nu a fost folosit de negru, este tipic pentru finalurile de dame.) **9.Rg1 Dd4+ 10.Rf1 Dd1+ 11.Rf2 Dc2+ 12.Rg3 f4+ 13.Rf3 Dc3+ 14.R:f4 Dd2+ 15.Rf3 Dd1+ 16.Re4 De1+ 17.Rd5 Dd2+ 18.Re6 D:g2 19.b7 Dg6+** (Desigur, nu 19...D:h3+ din cauza 20.Df5+) **20.Rd5 Df5+ 21.Rc6 De6+ 22.Rc7 De7+ 23.Rb6 Dd8+ 24.Ra7 Dd4+ 25.Ra8 De4!** (Chiar pionul de pe penultima linie nu asigură încă victoria. Cum poate ieşi regele alb din legătură?) **26.Da5 Df3** (În asemenea cazuri dama trebuie plasată cât mai departe de regele advers.) **27.Db4 Dd5 28.Db1+** (La 28.Ra7 negrul joacă 28...Da2+ sau 28...Dd7.) **28...g6?** (O mare greşeală. Poziţia descoperită a regelui negru creează noi posibilităţi albului. Trebuia jucat 28...Rg8.) **29.Dc2! h5** (Acum nu se mai poate 29...Da5+ 30.Rb8 De5+, din cauza 31.Dc7+.) **30.h4 Rh6 31.Dc7!** (O idee interesantă. Regele negru nu are nici o mutare. La 31...g5 urma 32.Db6+ şi apoi 33.h:g5. Rămân mutările cu dama.) **31...De4** (După 31...Da2+ 32.Rb8 Dg8+ 33.Dc8 Dg7 34.Dc1+ Rh7 35.Dc7, albul câştigă.) **32.Dd7! Df3 33.De7! Dc6** [Singura mutare. Dacă se efectuează retragerea la d5 sau la g2, va urma 34.Dg5+ cu schimb de dame, iar la 33...Dh1, câştigă 34.Df6! împiedicând şahul pe a1 şi ameninţând cu mat la h8. Dacă 34...Rh7, atunci 35.Ra7 Dg1+ 36.Ra6! (Negrul nu poate da şah.) 36...Dg3 37.Df7+ Rh6 38.Df8+ Rh7 39.b8D.] **34.Ra7 Da4+ 35.Rb6 Db3+** (Negrul nu poate împiedica ajungerea

regelui alb la g8.) **36.Rc7 Dc4+ 37.Rd7 Db5+ 38.Rd8 Db2 39.Re8 Dh2 40.Rf8 Db8+ 41.Rf7 Df4+ 42.Rg8 Dc4+ 43.Df7** și negrul a cedat.

Greșeala de la mutarea a 28–a s–a dovedit a fi ireparabilă.

EXERCIȚII

214. Jucați cu un partener finalurile analizate în prezenta lecție, atât cu piesele albe, cât și cu cele negre, până vă însușiți procedeele de realizare a barajului în vederea rețelei de mat cu nebun și cal, precum și până găsiți mutări „liniștite" pentru apropierea regelui în finalurile de damă contra turn.

215. Găsiți câștigul în următoarea poziție: Rg7, Dd3, p.f7; Rb4, Da7.

Tigran Petrosian, al nouălea campion mondial

Născut la Tbilisi (Georgia) pe 17 iunie 1929, Tigran Petrosian cunoaște șahul de la 8 ani, dar începe să–l studieze organizat abia de la 12 ani. Se mută în Armenia în 1946 și începe în șah, cu dragoste arzătoare și putere de muncă excepțională, pregătirea pentru marea performanță. Din 1947 ajunge cu părinții la Moscova și începe studii superioare de filozofie. Dar în paralel studiază operele lui Nimzovici, mai ales cartea „Sistemul meu", analizează partidele înaintașilor și în special pe cele ale lui Capablanca, își formează un stil de joc pozițional, prea puțin spectaculos, înclinat spre remiză. În 1949 intră în elita șahiștilor sovietici participând la campionatul unional de la Moscova, dar titlul de campion al U.R.S.S. îl cucerește de abia la Tbilisi în 1952 (+8 =11 –0). Ascensiunea sa spre titlul suprem începe la turneul candidaților, Zurich 1953 (V; +6 =18 –4) și se finalizează prin locul I realizat în turneul candidaților de la Willemstad – Curacao din Antile (+8 =19 –0), când devine șalangerul lui Botvinnik.


Tigran Petrosian
(n.1929, d.1984)

Meciul Botvinnik–Petrosian este privit de contemporani ca o confruntare extrem de echilibrată, între doi partizani ai jocului pozițional. Botvinnik pleca handicapat de vârsta sa înaintată, de unele scăderi pe plan tactic și de mici slăbiri ale jocului în final. Totuși Petrosian, deși în floarea vârstei (avea 34 de ani, când se obțin în șah performanțele maxime!), era conștient că avantajele sale sunt minime și că trebuie să recurgă, spre a învinge, la factorul psihologic. Înaintea acestui meci, F.I.D.E. a anunțat că se anulează clauza meciului revanșă ceea ce, desigur, nu l–a încântat pe Botvinnik.

De asemenea F.I.D.E. decide că pe viitor șalangerul va fi desemnat prin meciuri eliminatorii între cei opt pretendenți calificați din turneele interzonale, renunțându–se astfel la sistemul turneului candidaților care a fost incriminat atât că ar permite dirijarea rezultatului final, cât și că ar favoriza pe jucătorii cu rezistență psihofizică superioară în dauna celor cu valoare șahistă mai ridicată pe plan tehnic și artistic.

Meciul se desfășoară la Moscova în 1963 și debutează cu o victorie a lui Botvinnik, dar curând Petrosian recuperează (2,5–2,5) și ia conducerea (4–3). După o lungă suită de remize, Botvinnik egalează (7–7), însă Petrosian se impune în ultimele opt partide, din care câștigă trei și remizează celelalte cinci. Rezultatul final (+5 =15 –2) îi conferă lui Petrosian titlul suprem, el devenind al nouălea campion mondial. Se remarcă numărul mare de remize, ceea ce probabil l–a obosit și sâcâit pe Botvinnik. Meciul era de fapt câștigat încă de la partida a 19–a de Petrosian, care s–a impus datorită nervilor săi de oțel. Partida a 22–a s–a dat remiză în numai 10 mutări, Botvinnik renunțând, probabil, în acel moment și la o viitoare luptă pentru recâștigarea supremației în șah.

Meritele lui Petrosian rămân însă neștirbite și sunt confirmate de victoria sa de la Buenos Aires 1964 (+8 =9 –0), de rezultatul excelent obținut la Olimpiada de la Tel–Aviv 1964 (+6



Victor Korcinoi
(n.1931)

=7 –0), dar mai ales de prestaţia sa în meciul pentru titlul mondial de la Moscova în 1966 pe care l–a câştigat în faţa lui Spasski (+4 =17 –3). De remarcat că în acest meci Petrosian a condus în prima jumătate a meciului, uneori chiar şi cu două puncte, impunându–se printr–un joc liniştit, calm, o apărare ermetică şi un atac necruţător pe greşelile adversarului. Spasski a reuşit prin luptă să egaleze în următoarele şapte partide (9,5–9,5), dar în continuare adoptă iar un joc riscant şi pierde meciul datorită unei prea mari încrederi în sine. Şi de această dată factorul psihologic a fost decisiv. Dar în timp ce Petrosian îşi păstrează un nivel constant al puterii de joc, Spasski îşi ascute armele, iar în meciul Petrosian – Spasski de la Moscova din 1969 îl detronează pe campionul mondial (+4 =13 –6). Acesta pare începutul declinului lui Petrosian, confirmat şi de rezultatul din meciul cu Fischer de la Buenos Aires 1971 (+1 =3 –5) când i se retează calea spre o revanşă cu Spasski. Dar cariera lui Petrosian continuă şi el obţine rezultate frumoase printre care recucerirea titlului de campion al URSS la Erevan în 1975 (+6 =8 –1). Moartea sa pe data de 14.08.1984, datorită unei boli incurabile, a întristat profund întreaga lume a şahului care i–a apreciat comportarea sa exemplară în toate împrejurările.

Ca jucător, Petrosian a ridicat tehnica apărării la rang de virtute, dar stilul său calculat a inclus şi o remarcabilă agresivitate prin care sancţiona necruţător orice inexactitate a adversarului. Dragostea sa imensă pentru şah reiese din tema aleasă pentru doctoratul în filozofie „Problemele gândirii logice în jocul de şah", precum şi din alte contribuţii ale sale sub titlul „Şahul şi filozofia".



Bent Larsen
(n.1935)

Parcurgând lista jucătorilor care s–au remarcat în perioada 1960–1969, să ne oprim la cei despre care încă nu am spus nimic.

Bent Larsen este danez (n.1935), devine campion naţional în 1954 şi obţine prima sa victorie internaţională la Hastings 1954. Este prezent în meciurile candidaţilor din 1965, 1968, 1971 şi 1977, fiind oprit în ascensiunea sa, pe rând, de Tal, Spasski, Fischer şi Portisch. Dar rămân memorabile meciurile din sferturi pe care le câştigă la Ivkov (1965; 5,5–2,5), Portisch (1968; 5,5–4,5) şi Uhlmann (1971; 5,5–3,5).

Este şahistul căruia Asociaţia internaţională a presei şahiste îi acordă în 1967 primul Oscar masculin de şah, inaugurând astfel un lung şir de astfel de premii care vor fi apoi obţinute în general numai de campionii mondiali „en titre".

Să mai menţionăm aici pe iugoslavul **Borislav Ivkov** (n.1933) şi pe germanii **Wolfgang Uhlmann** (n.1935) şi **Robert Hübner** (n.1948, doctor în filologie), cu toţii, pretendenţi la titlul suprem. În aceeaşi categorie intră şi **Viktor Korcinoi** (n.1931), care îşi începe strălucita sa poziţie de „veşnic candidat" încă din 1968, dar a cărui viaţă o vom prezenta la sfârşitul cap. XXI, alături de A. Karpov cu care a disputat trei meciuri pentru titlul de campion mondial. Despre **Florin Gheorghiu** (n.1944), ce obţine titlul de campion mondial al juniorilor în 1963, vom scrie de asemenea la locul potrivit.

Să semnalăm, ca eveniment publicistic de frunte, apariţia în 1966 a „Informatorului şahist iugoslav", culegere bianuală de partide de şah comentate la cel mai înalt nivel de corifeii şahului de performanţă. Această lucrare s–a impus curând ca un instrument aproape obligatoriu pentru studierea şahului şi atingerea unui nivel competitiv în acest sport. Din 1992 apare de trei ori pe an.

(Radu Breahnă)

Denumirea pieselor în diferite limbi

Limba	♔	♕	♖	♗	♘	♙
Română	Rege (R)	Damă (D)	Turn (T)	Nebun (N)	Cal (C)	Pion (p)
Engleză	King (K)	Queen (Q)	Rook (R)	Bishop (B)	Knight (Kn)	Pawn (p)
Franceză	Roi (R)	Dame (D)	Tour (T)	Fou (F)	Cavalier(C)	Pion (p)
Germană	König (K)	Dame (D)	Turm (T)	Läufer (L)	Springer(S)	Bauer (b)
Italiană	Re (R)	Donna (D)	Torre (T)	Alfiere (A)	Cavallo (C)	Pedone (p)
Portugheză	Rei (R)	Dama (D)	Torre (T)	Bispo (B)	Cavalo (C)	Peao (p)
Rusă	Korol (Kr)	Ferz (F)	Ladia (L)	Slon (S)	Kon (K)	Peşka (p)
Spaniolă	Rey (R)	Dama (D)	Torre (T)	Alfil (A)	Caballo (C)	Peon (p)
Bulgară	Tzar (Tz)	Dama (D)	Top (T)	Ofizer (O)	Con (C)	Pionka (p)
Cehă	Král (Kr)	Dáma (D)	Vez (V)	Strelec (S)	Jezdec(J)	Pesec (p)
Maghiară	Király (K)	Vezér (V)	Bástya (B)	Futár (F)	Huszár (H)	Gyalog (g)
Poloneză	Król (K)	Hetman(H)	Wieza (W)	Goniec (G)	Skoczek (S)	Pionek (p)
Sârbă	Kralj (K)	Dama (D)	Top (T)	Lovac (L)	Skakac (S)	Pjesak (p)
Japoneză	Oh	Jo–oh	Kiosha	So–jon	Keima	Fu
Daneză	Konge	Dronning	Taarn	Laber	Springen	Bonde
Norvegiană	Konge	Dronning	Taarn	Bisp	Springer	Bonde
Olandeză	Koning	Dame	Toren	Looper	Paard	Pion
Suedeză	Kung	Drottning	Torn	Löpare	Springare	Bonde

(după C. Ştefaniu)

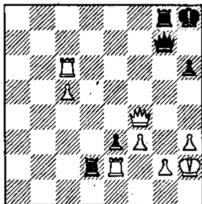
CAPITOLUL XIX

DIFERITE TIPURI DE COMBINAŢII. TURNUL PE PENULTIMA LINIE. ŞAH PRIN DESCOPERIRE. „MORIŞCA". ŞAH DUBLU. PRINDEREA DAMEI

„Fără obişnuinţa unei munci independente, unei evaluări obiective, tânărul şahist nu se poate confrunta cu dificultăţile mari care apar într-un turneu." **(M. Botvinnik)**

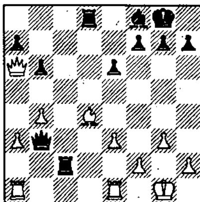
Când regele se află pe ultima linie, iar turnurile adversarului au ocupat penultima linie, atunci acţiunea conjugată a turnurilor duce de obicei la victorie. Astfel, dacă albul are turnurile pe d7 şi e7 şi un pion la f6 (sau h6), iar negrul stă cu regele pe h8 şi are turnurile, spre exemplu, în a8 şi c8, albul la mutare dă mat în trei mutări. Rezolvaţi mintal problema!

423



Acţiunea comună a turnurilor poate avea loc nu numai pe orizontală ci şi pe coloană. Dăm în diagrama 423, finalul partidei Alapin–Alehin (Karlsbad, 1911): negrul începe şi dă mat în patru mutări. Rezolvarea propunem să o găsească cititorul.

424

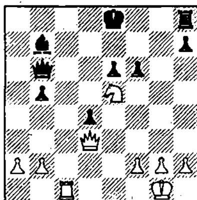


În diagrama 424 este dat finalul partidei Nimzovici–Capablanca (Petersburg, 1914). Un turn a şi ocupat linia a doua. Pentru a putea pătrunde şi cu al doilea turn, Capablanca a sacrificat pionul:

1...e5! 2.N:e5 Tdd2 (Dacă albul îşi va apăra pionul f2 prin 3.Tf1, atunci va urma 3...D:e3! 4.f:e3 Tg2+ şi mat în trei mutări. La 3.Df1 negrul continuă cu 3...Dd5! 4.Nd4 Df3 5.Dg2 D:g2+ 6.R:g2 T:f2+ 7.Rh3 T:h2+.) **3.Db7 T:f2 4.g4 De6! 5.Ng3 T:h2!** (Dacă acum urmează 6.N:h2, atunci 6...D:g4+ 7.Rh1 Dh3 cu

mat inevitabil.) **6.Df3 Thg2+ 7.D:g2 T:g2+ 8.R:g2 D:g4** şi negrul a câştigat repede înaintând cu pionii „g" şi „h".

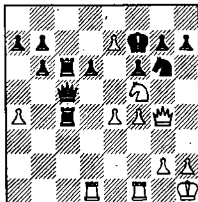
425



Cu un atac asemănător pe penultima linie, Botvinnik a câştigat la Euwe (Moscova, 1948). În poziţia din diagrama 425 albul a jucat **1.Dg3! f:e5 2.Dg7 Tf8 3.Tc7**. Negrul a fost nevoit să cedeze dama în schimbul unui turn, după care a pierdut repede. La 3...Dd6 ar fi urmat 4.T:b7 d3 5.Ta7! Dd8 6.D:h7 Tf5 7.Dh8+ şi mat în trei mutări.

Ideea şahului prin descoperire serveşte ca motiv în numeroase combinaţii. Figura care dă şah se află la „pândă". Din această cauză, piesa care deschide şahul poate ocupa orice câmp fără să-i fie teamă că va fi luată.

426

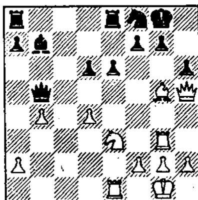


În diagrama 426 este dată o poziţie din partida Cigorin–Pollock (New York, 1894). Între turnul din f1 şi regele din f7 se află un cal şi doi pioni. Cu toate acestea, Cigorin a făcut o combinaţie bazată pe şah prin descoperire: **1.e5! f:e5** (Sau 1...d:e5 2.Td8!) **2.C:d6+ T:d6 3.f:e5+ Tf6 4.e8D+ R:e8 5.Dd7+ Rf8 6.e:f6** şi negrul a cedat.

Exemple de combinaţii cu şah prin descoperire au fost date şi în cap. XV.

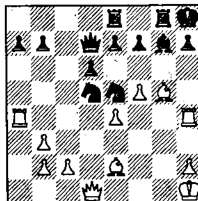
„Morişca" este o variantă a şahului prin descoperire.

427



În diagrama 427 este prezentat finalul partidei Torre–Lasker (Moscova, 1925), în care fostul campion al lumii a nimerit într-o morişcă. Talentatul jucător mexican a jucat **1.Nf6! D:h5 2.T:g7+ Rh8 3.T:f7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.T:b7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Tg5+ Rh7 8.T:h5**. Morişca a dus la câştigarea de către alb a

428



unei figuri şi a doi pioni şi, până la urmă, a partidei.

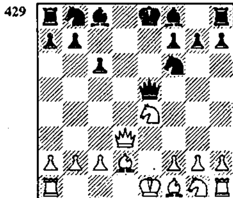
Sunt posibile nu numai şahuri prin descoperire, ci şi atacuri prin descoperire asupra damei, după cum am arătat în finalul partidei P.Romanovski–I.Rabinovici (Moscova, 1935).

Albul a pregătit un atac de mat. Dacă în poziţia din diagrama 428 se înlătură nebunul e2, albul dă mat în trei mutări: 1.T:h7+ etc. Albul a jucat **1.Nb5!** şi negrul a cedat repede.

Şahul dublu este mai periculos decât cel prin descoperire.

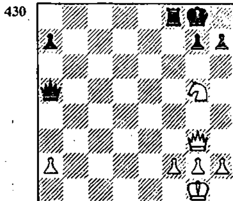
Réti a găsit o frumoasă combinaţie în partida sa cu Tartakover (Diagrama 429).

429



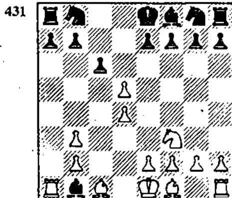
Calul alb este legat şi negrul a calculat doar 1.f3 C:e4 2.f:e4 D:b2 3.Nc3 Nb4! care era în avantajul său. Pe neaşteptate a urmat **1.0–0–0 C:e4?** (Tot rău era 1...D:c4? 2.Te1!.) **2.Dd8+!!** (2.Te1? f5 3.f3 Cd7 4.f:e4 Cc5 şi 5...C:e4 =) **2...R:d8 3.Ng5+** şi matul urmează la prima mutare.

430



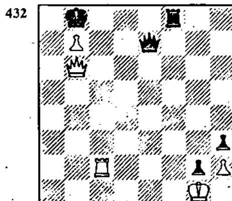
La baza „matului sufocat", o combinaţie minunată cunoscută de câteva secole, se găseşte ideea şahului dublu. În poziţia din diagrama 430 albul decide imediat: **1.Db3+ Rh8 2.Cf7+ Rg8** (2...T:f7 3.Db8 ≠) **3.Ch6+ Rh8** (F) **4.Dg8+!** (Lovitura neaşteptată a combinaţiei) **4...T:g8 5.Cf7 ≠**.

431



Pionul aflat aproape de câmpul de transformare poate crea teren pentru numeroase combinaţii surprinzătoare. Iată cum a evoluat partida Schlechter–Perlis (Karlsbad, 1911): 1.d4 d5 2.c4 c6 (Apărarea slavă–cehă din gambitul damei) **3.Cf3 Nf5 4. Db3 Db6 5.c:d5 D:b3**

432



6.a:b3 N:b1 (Diagrama 431. 6...c:d5? 7.Cc3 e6 8.Cb5, +/–) **7.d:c6!!** (Pare să fie o greşeală. Prin mutarea 7...Ne4, negrul apără pionul b7 şi rămâne cu o figură în plus. Dar tocmai acum apare forţa pionului liber: 8.T:a7! T:a7 9.c7 şi pionul se transformă). Perlis a întrevăzut combinaţia şi a jucat 7...C:c6, însă din cauza pierderii pionului nu a mai putut evita înfrângerea.

În poziţia lui Lasker (Diagrama 432) situaţia albului nu este de invidiat. O combinaţie cu sacrificii schimbă dintr-o dată situaţia: **1.Tc8+! T:c8 2.Da7+! R:a7** (2...Rc7 3.b8D+ şi mat curând) **3.b:c8C+!** urmat de **4.C:e7, 5.Cg6** şi albul câştigă ambii pioni negri şi apoi partida.

433

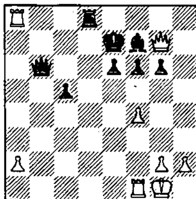
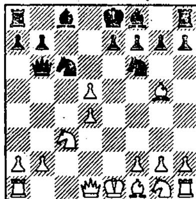


Diagrama 433 prezintă o poziţie survenită în partida Pillsbury – Cigorin (Petersburg, 1895). Ea a continuat cu **1.T:d8 c4+ 2.Rh1 D:d8 3.Tb1** (A 4.Tb7+) **3...c3!!** (O combinaţie excelentă a lui Cigorin. După 4.Tb7+ Rd6 5.D:f7 c2 albul nu poate reţine pionul şi nu are nici un şah folositor.) **4.f5 c2 5.Tg1 Dd1! 6.f:g6** (6.Dh6 g5!) **6...D:g1+ 7.R:g1 c1D+ 8.Rf2 Dc2+ 9.Re3 D:g6** şi negrul a câştigat.

Am mai spus că introducerea prematură în joc a damei o expune adesea la pericol. De exemplu, în „Apărarea slavă (cehă) din gambitul damei", după 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.c:d5 c:d5 5.Cc3 Cc6 6.Nf4 e6 7.e3 Db6, albul joacă 8.a3!. Luarea hazardată a pionului b2 va duce după 8...D:b2 9.Ca4 la pierderea partidei.

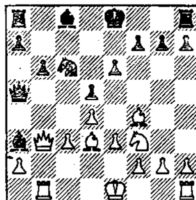
Cu toate acestea, chiar şi în practica unor mari maeştri se întâlnesc cazuri de scoatere timpurie a damei în joc. Partida Botvinnik–Spielmann (Moscova, 1935) a decurs în felul următor: **1.e4 c6 2.c4 d5 3.e:d5 c:d5 4.d4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ng5 Db6?! 7.c:d5** (Diagrama 434).

434



Din această poziţie foarte tăioasă, a urmat **7...D:b2? 8.Tc1! Cb4 9.Ca4 D:a2 10.Nc4 Ng4 11.Cf3 N:f3 12.g:f3 Da3 13.Tc3** şi dama a fost prinsă. Negrul a cedat deoarece nu avea nici un rost să continue cu 13...Cd3+ 14.D:d3 Dd6 15.Nb5+ etc. Spielmann n-a ţinut seama de combinaţia albului începută cu mutarea 8.Tc1!. El avea în vedere numai continuarea 8.Ca4 Db4+ 9.Nd2 D:d4

435



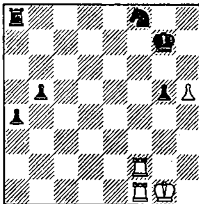
10.d:c6 Ce4 11.Nc3 Db4+ 12.Re2 b6!, după care negrul avea un atac puternic.

În meciul prin radio dintre U.R.S.S. şi S.U.A. (1945) partida Botvinnik-Denker a ajuns după 12 mutări la poziţia din diagrama 435. Ultima mutare a negrului, b7–b6, a tăiat retragerea damei, lucru de care Botvinnik a profitat imediat. El a făcut următoarea combinaţie: **1.e4! d:e4 2.Nb5 Nd7 3.Cd2! a6** (A 4.Cc4) **4.N:c6 N:c6 5.Cc4 Df5 6.Nd6!**. Numai această lovitură de încheiere demonstrează corectitudinea combinaţiei. 6.D:a3 D:f4 7.Cd6+ Rd7 nu era periculos pentru negru. Acum pierderea unei figuri este inevitabilă şi Denker a cedat în curînd partida.

Exemplul din partida Botvinnik-Denker ne arată că în luptă „fierul trebuie bătut cât e cald". Mutarea de dezvoltare şablon 1. 0–0? ducea după 1...Na6! la o echilibrare deplină a jocului.

Studiind cu atenţie procesul luptei într–o partidă de şah, se poate stabili rolul deosebit al diferitelor figuri. Unele dintre ele stau departe de lupta care se desfăşoară, altele îndeplinesc o anumită funcţie care, de altfel, se poate schimba cu fiecare mutare. De cele mai multe ori, aceste funcţii se exprimă prin atacarea sau apărarea altor piese, prin acoperirea unei linii, a unei coloane sau a unui punct important.

436

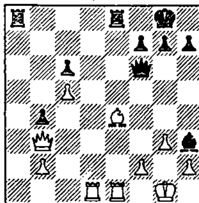


În diagrama 436 regele îndeplineşte funcţia de apărător al calului din f8. Albul are posibilitatea să împiedice regele de a–şi îndeplini această îndatorire, executând o combinaţie bazată pe ideea îndepărtării acestuia: **1.h6+ Rg8 2.T:f8+! T:f8 3.h7+ Rg7 4.T:f8 R:f8 5.h8D+.**

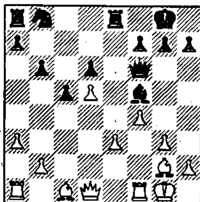
În exemplul din diagrama 276, după mutarea a patra, turnul negru din a8 apăra ameninţarea e8D şi, în acelaşi timp, ocupa coloana „a", pentru atacul din flanc prin mutarea Ta7+. Mutarea 5.Ta1! a luat turnului a8 posibilitatea de a îndeplini ambele funcţii.

În exemplul din diagrama 397 dama albă apăra de mat pe ultima linie şi susţinea turnul c3. Mutarea 1...Db2! a sustras dama de la una din aceste funcţii şi astfel s–a decis rezultatul luptei. În varianta „Partidei italiene" **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 d6 5.d4 Nb6?**, ultima mutare a negrului este greşită. După **6.d:e5 C:e5 7.C:e5 d:e5** se deschide coloana „d" şi regele, care până acum apăra numai pionul f7, are şi sarcina de a apăra dama. Din această cauză a devenit posibil sacrificiul 8.N:f7+, bazat pe ideea „supraîncărcării" în apărare.

437

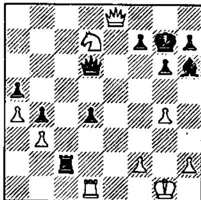


Poziţia din diagrama 437 a survenit în partida Korcinoi – Levenfiş (Minsk, 1953). Albul a jucat 1.Td6?, considerând că prima linie este suficient de bine apărată. Negrul a răspuns printr–o combinaţie cu două sacrificii de abatere a pieselor albe de pe prima linie: **1...T:e4! 2.T:e4 D:d6! 3.D:b4** (Altfel 3...Ta1+) **3...D:c5! 4.De1 g6** şi albul a cedat.

438 

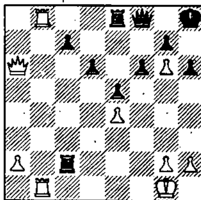
Poziţia din diagrama 438 este luată din partida Bondarevski–Taimanov (Leningrad, 1949). Negrul ameninţă Ne4, cu intenţia de a bloca pionul e3 şi de a întârzia dezvoltarea nebunului c1. Aparent, s–ar impune mutarea 1.Da4, însă negrul va răspunde cu 1...De7! şi, în cazul că urmează 2.e4 N:e4 3.Te1, atunci 3...f5. Bondarevski găseşte o combinaţie profundă, bazată pe ideea abaterii pieselor apărătoare: **1.e4! N:e4 2.Te1 Dg6!** (Pentru ca, la atacul dublu 3.Da4, să răspundă cu 3...f5!. Dama neagră are o funcţie dublă: aceea de a apăra nebunul şi de a pregăti apărarea turnului e8; din această cauză este necesară îndepărtarea damei de pe câmpul g6.) **3.f5! D:f5 4.Da4 b5** (Negrul caută să abată dama de la atacul dublu.) **5.T:e4!** şi albul a câştigat o figură şi partida.

Poziţia din diagrama 439 a survenit în

439 

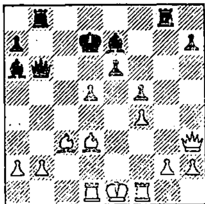
partida Tarrasch–Alehin (Karlsbad, 1923). Ultima mutare a albului a fost 1.Td1. Dama neagră îndeplineşte două funcţii: apără ameninţarea de mat la f8 şi apără pionul d4. Albul ameninţă ca prin mutarea 2.T:d4 să sustragă dama de la una din funcţiile ei, Alehin răspunde cu o altă combinaţie, bazată pe motivul legării şi transformării pionului: **1...Ne3!** (La prima vedere, această mutare este greşită din cauza 2.D:e4, însă urmează 2...d:e3 3.T:d6 e2 şi pionul se transformă.) **2.Tf1 Ng5** şi negrul, păstrîndu–şi pionul, a câştigat în final.

Sesizarea funcţiilor duble în dispozitivul de apărare advers şi folosirea lor presupun multă atenţie, după cum ne arată următorul exemplu din diagrama 440, luat din partida Capablanca–Thomas (Hastings, 1929).

440 

În partidă s–a jucat **1.Da8?** şi Thomas s–a speriat şi a cedat partida, cu toate că mutarea **1...T:a2!** îndepărta orice pericol. Albul câştiga totuşi forţat dacă juca **1.T:e8 D:e8 2.Da4!** cu atac dublu hotărîtor, după care se pierde turnul. Pe negru nu–l ajută 2...Tc1+ din cauza 3.Rf2!.

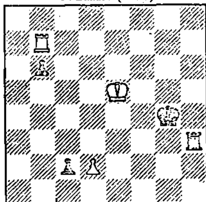
Poziţia din diagrama 441 este luată din partida Reggio–Mieses. Negrul mută primul. Dacă dama ar putea fi îndepărtată de la h3, negrul ar putea da mat în două mutări cu 1...De3+. Dar cum să îndepărtezi dama de la apărarea câmpului e3? Aparent decide imediat mutarea 1...Nh4+ deoarece 2.D:h4 şi 2.g3 duc la



mat. Dar albul răspunde 2.Re2! şi toată combinaţia de mat dispare. Dacă însă dama albă s-ar afla la g3, atunci legarea 1...Nh4 ar putea îndeplini sarcina îndepărtării ei. În felul acesta se poate ajunge la următoarea combinaţie bazată tot pe ideea abaterii piesei apărătoare: **1...Tg3!! 2.D:g3 Nh4!**.

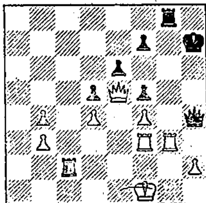
În încheiere, să analizăm combinaţii de pat.

F. Lazard (1916)



Remiză

În diagrama 442, cum poate reţine albul pionul c2? Nu ajută nici 1.Tc7, din cauza 1...Th5+ şi 2...Tc5, nici 1.Tg7+ Rf3 2.Tg1 Re2. Pe alb îl salvează manevrele de obţinere a patului: **1.Tg7+ Rf3** (1...Rh4 2.Tg1 Th2 3. Tc1 T:d2 4.Re4 b5 5.Re3 Th2 6.Rd3 duce la remiză.) **2.Tc7! Th5+ 3.Rd4 Tc5 4.T:c5 b:c5+ 5.Rd3! c1C+** (Tranformarea pionului în damă sau turn duce la pat.) **6.Rc4** remiză. Dacă 5...c1N 6.Rc4 Na3 7.d4, tot cu egalitate.



Poziţia din diagrama 443 este luată din partida Taimanov–Gheller (Al XIX-lea campionat al U.R.S.S.). Negrul a jucat **1...T:h2?** (Corect era 1...Tg4! 2.Th3 Tc1+ 3.Re2 Te1+.) iar albul a continuat 2.De3? Ta8 3.Tg7+ Rh6! şi a pierdut partida. Dar, după cum a demonstrat K. Korabelnikov, albul putea să obţină remiza jucând **2.T:g8! R:g8 3.Tg3!! D:g3 4.Db8+ Rh7 5.Dh8+ R:h8** pat.

EXERCIŢII

Aşezaţi pe tablă poziţiile indicate mai jos şi rezolvaţi mintal exerciţiile fără a muta piesele.

216. Se dă următoarea poziţie: Rg1, Df2, Ta1, Tb1, Nd2, Cc5, p.b2, f3, g2, h2; Rb8, Dg6, Tc8, Tg8, Ng7, Cb6, p.a7, b7, c7. Determinaţi funcţiile figurilor albe şi negre şi găsiţi câştigul pentru partea care este la mutare.

217. Într-o partidă din meciul Alehin–Bogoliubov (1934) a survenit următoarea poziţie: Rh2, Td1, Tf1, Cf5, Cg7, p.a4, b2, c2, e5, g3; Rc8, Td7, Tg8, Nd5, Ce4, p.a6, b6, c6, h6. Mută albul. Găsiţi combinaţia câştigătoare care are la bază ideea transformării pionului.

218. Într-o partidă din meciul Alehin–Euwe, după 12 mutări s-a creat următoarea poziţie: Re1, Dh7, Ta1, Th1, Cc3, Ce2, Nc1, p.a2, b2, c2, d4, f2, g2; Re8, Df6, Ta8, Tg6, Nb4, Nc8, Cc6, p.a7, b7, c5, d5, e6, e4. Mută

albul. Găsiţi combinaţia câştigătoare a albului, bazată pe ideile supraîncărcării în apărare şi a atacului dublu.

219. În partida Bronştein–Boleslavski (1958) a survenit următoarea poziţie: Rg1, Dd2, Ta1, Tf1, Cc3, Cd4, Ne3, Nf7, p.a2, b2, f3, g2, h2; Rf8, Dd8, Ta8, Te8, Cf6, Nc8, Ng7, p.a7, b7, g6, h7. Mută negrul. El putea începe o combinaţie atrăgătoare cu atac dublu: 1...T:e3 2.D:e3 Cg4 3.f:g4 N:d4. De ce nu este corectă această combinaţie?

Boris Spasski, al zecelea campion mondial

Vestitul Boris s–a născut la Leningrad (Petersburg) pe data de 30 ianuarie 1937 şi a avut o copilărie marcată de războiul mondial. Mai întâi, plecarea părinţilor din oraşul atacat de nemţi, când viitorul campion avea numai patru ani, apoi perioada petrecută într–o casă de copii, în regiunea Kirov, când a învăţat şahul. La nouă ani, în 1946, se reîntoarce cu familia la Leningrad, unde intră într–un cerc de şah şi în 1952 este deja candidat de maestru.


Boris Spasski
(n. 1937)

Turneul de la Bucureşti 1953 este momentul apariţiei în arena internaţională a lui Boris, deoarece aici ocupă locurile IV–VI la egalitate cu Boleslavski şi L. Szabo (+8 =8 –3), după Toluş, Petrosian şi Smâslov, dar, surprinzător, înaintea unor celebrităţi ca Barcza, O'Kelly, Filip, Stoltz, Golombek. În următorii doi ani ascensiunea sa este fulgerătoare, încât, la numai 18 ani, după ce cucereşte titlul de campion mondial al juniorilor, se avântă spre culme, obţinând în 1955 calificarea în turneul candidaţilor de la Amsterdam 1956, unde se situează, foarte bine, pe locurile III–IV (+3 =13 –2). Urmează o perioadă în care Spasski se străduieşte mereu să devină atât campion al URSS, cât şi şalanger al campionului mondial, dar de fiecare dată ratează în faţa unor adversari ca Tal şi Averbach în 1958, Stein şi alţii în 1959–1960. În paralel, Spasski intră cu succes în ziaristică.

Din anul 1961, marele maestru Igor Bondarevski devine antrenorul lui Boris, care face un nou salt valoric sub bagheta acestui reputat jucător şi teoretician. Tânăra speranţă este călăuzită spre un joc mai realist, în care construcţia solidă a poziţiilor şi manevrele strategice lucide să echilibreze riscantele atacuri la baionetă care caracterizau stilul de joc de atunci al lui Spasski. Acesta renunţă totodată la ziaristică spre a se dedica şahului şi luptei pentru supremaţia mondială. Ca urmare, Spasski devine la Baku, în 1961, campion al URSS (+10 =9 –1). dar trebuie să aştepte încă trei ani spre a reîncepe asaltul Everestului şahist. Etapele acestei escalade sunt: Moscova 1964 (Tz; +4 =6 –2); Amsterdam 1964 (Tiz; +13 =8 –2); meciurile din 1965 cu Keres la Riga (+4 =4 –2), cu Gheller tot la Riga (+3 =5 –0) şi cu Tal la Tbilisi (+4 =5 –1). Şalangerul nu mai are însă destule forţe şi, în meciul cu Petrosian de la Moscova din 1966, nu–şi regăseşte cadenţa normală şi nu reuşeşte să–şi impună concepţia proprie de joc, obţinând totuşi un rezultat onorabil (+3 =17 –4).

Spasski reia cu îndârjire ciclul calificărilor, învingând pe rând pe Gheller (Suhumi 1968; +3 =5 –0), pe Larsen (Malmö 1968; +4 =3 –1) şi pe Korcinoi (Kiev 1964; +4 =5 –1). Marele meci cu Petrosian are loc la Moscova în 1969, fiind programat pentru 24 partide. Evoluţia scorului ne arată un Spasski mult mai decis ca în 1966. Petrosian câştigă prima partidă, dar Spasski ia curând conducerea (3–2 şi 5–3) şi, deşi Petrosian reuşeşte egalarea (5,5–5,5 şi 8–8), Spasski are un final puternic şi devine al zecelea campion mondial (+6 =13 –4).

La orizont se ridică însă ameninţători alţi candidaţi la titlul suprem, din care un alt copil minune al şahului, Bobby Fischer, care de peste zece ani se pregătea pentru o astfel de întâlnire. Sarcina lui Spasski în faţa acestui geniu al şahului este ingrată, iar „meciul secolului", cum i s–a mai spus, desfăşurat la Reykjavik în 1972, este pierdut net de Boris (+3 =11 –7). După o scurtă perioadă de refacere psihică, Spasski cucereşte din nou titlul de campion al URSS la Moscova 1973 (+7 =9 –1) şi reia lupta de recâştigare a titlului suprem. La San Juan



Efim Gheller
(n. 1925)

1974 câştigă în meciul cu R.Byrne (+3 =3 -0), dar este oprit la Leningrad 1974 de Karpov (+1 =6 -4). Un nou asalt al vârfului începe cu victorii la Reykjavik 1976 în faţa lui V. Hort (+2 =13 -1) şi la Geneva 1977 contra lui Portisch (+4 =9 -2), însă se termină cu înfrângere la Korcinoi în finala jucată cu acesta la Belgrad 1977 (+4 =7 -7). Prin anii 1980, Karpov îl caracteriza astfel: „Spasski reprezintă în şahul mondial tipul jucătorului universal, perfecţionat, care se apără şi atacă la fel de bine."

Şi în prezent Spasski se menţine în elita şahului, avînd în 1990 un coeficient valoric (Elo) ridicat: 2560.

Aici se impune o paranteză. În lipsa meciurilor directe, cum se poate aprecia, cât mai obiectiv, puterea de joc relativă a şahiştilor? Sistemul propus încă din 1950 de **Arpad Elo** (n.1903), profesor de fizică teoretică la Universitatea din Milwaukee-SUA, răspunde la această întrebare. El a intrat în uz general prin anii 1970 şi este bazat pe metode de calcul statistic. Participanţii la şahul de performanţă primesc din start 2200 puncte - bărbaţii sau 1900 puncte - femeile, care constituie coeficientul valoric de bază. Pentru actualizarea acestui coeficient Elo se aplică o formulă în care intră următorii parametri: - coeficientul Elo iniţial al jucătorului; - media coeficienţilor Elo la turneul în cauză; - diferenţa (+,-) dintre coeficienţii precedenţi; - coeficientul de constanţă al jucătorului (rezultatul probabil în turneul respectiv).

În funcţie de punctajul realizat concret în turneu, faţă de cel prevăzut ca probabil, jucătorul obţine sau pierde un număr de puncte cu care se corectează coeficientul lui valoric. Sistemul Elo a fost adoptat de FIDE, care-i aduce periodic îmbunătăţiri, iar lista şahiştilor care intră în evidenţa FIDE, ca urmare a rezultatelor realizate în turneele importante, cu coeficienţii valorici ţinuţi la zi, se publică bianual prin grija FIDE, începând cu anul 1971.

Spre a înţelege importanţa coeficientului Elo, cititorul este rugat să consulte şi textul de la finele cap. XVII precum şi clasamentele Elo din anexe.

O personalitate importantă a şahului maghiar, **Lajos Portisch**, se naşte în 1937, iar în 1958 devine campionul Ungariei şi lider pentru mult timp al şahului din această ţară vecină. Joacă în meciurile candidaţilor din 1965, 1968, 1974, 1977 şi 1980, dar de fiecare dată este eliminat fără a obţine calitatea de şalanger. Este un talent de excepţie, înzestrat cu un deosebit simţ poziţional şi o tehnică de joc rafinată, considerat de specialişti mult timp ca „cel mai pregătit şahist din lume la alb".

Nu putem încheia acest episod din istoria şahului fără a aduce în prim-plan încă un subiect. **Lothar Schmid** (n. Dresda 1928) este un jucător german foarte talentat care a avut rezultate deosebite la turneele şi olimpiadele din perioada 1947-1974; în acelaşi timp s-a evidenţiat şi în şahul prin corespondenţă. Dar principala sa realizare este constituirea celei mai mari biblioteci particulare de şah din lume, strângând în locuinţa sa din Bamberg peste 16000 volume de specialitate şi un inventar bogat de exponate cu subiect şahist: picturi, garnituri de piese de şah, manuscrise, medalii, filatelie. Menţionăm că cea mai mare colecţie de literatură şahistă din lume se găseşte la Biblioteca Publică din Cleveland (Ohio-SUA) care are circa 25000 de cărţi şi alte piese valoroase, în care se includ donaţii venite din toată lumea.



Lajos Portisch
(n. 1937)

(Radu Breahnă)

CAPITOLUL XX

SACRIFICIUL DE DAMĂ

„Şahul este un sport, o luptă, iar în luptă a câştiga fără risc este nu numai greu ci, mai ales, plicticos." **(Nona Gaprindaşvili)**

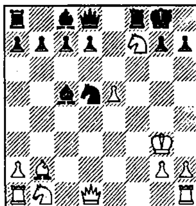
„Este profund greşită părerea că arta combinaţiei depinde numai de talentul nativ şi că nu se poate învăţa. Orice şahist experimentat ştie că toate – sau aproape toate – combinaţiile apar amintindu-ţi elemente cunoscute." **(R. Réti)**

În rândul combinaţiilor bazate pe sacrificiu, un loc aparte îl ocupă combinaţiile cu sacrificiul de damă. Ele se întâlnesc rar şi fac o puternică impresie atât asupra partenerului cât şi asupra spectatorilor . Gândirea triumfă asupra materiei brute. Ne referim la sacrificiile în care, în schimbul damei, se obţine o compensaţie insuficientă. Dacă unul din adversari a dat dama dar a câştigat în schimb trei figuri uşoare, atunci nu mai este vorba de sacrificiul damei, ci de un schimb avantajos pentru partea care a pierdut dama.

Sacrificiul damei este cu atât mai frumos cu cât se primeşte mai puţin material în schimb. În capitolul de faţă sunt culese exemple cu sacrificii de damă atât din moştenirea clasică, cât şi din practica modernă.

Partida Hoffman–Petrov, jucată la Varşovia în 1844, a evoluat astfel: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.d4 e:d4 6.e5 Ce4 7.Nd5 C:f2 8.R:f2 d:c3+ 9.Rg3 c:b2 10.N:b2** (În schimbul unei figuri negrul a luat trei pioni, ceea ce este un schimb puţin avantajos.) **10...Ce7 11.Cg5?** (Era corect 11.Dc2. Atrăgătoarea combinaţie a albului se respinge prin contraatacul mascat al lui Petrov.) **11...C:d5 12.C:f7 0–0!!** (Diagrama 444. Albul conta numai pe 12...R:f7 13.D:d5+ Re8 14.D:c5 Dg5+ 15.Rf2 Tf8+ 16.Rg1. Acum el este nevoit să accepte sacrificiul damei. La 13.D:d5 urmează 13...T:f7 14.D:c5 Dg5+ şi mat în trei mutări.)

444

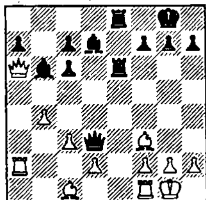


13.C:d8 Nf2+ 14.Rh3 d6+ 15.e6 Cf4+ 16.Rg4 C:e6 17.g3 Cd4+ 18.Ce6 N:e6+ 19.Rh4 Cf5+ 20.Rh3 Ce3+ 21.Rh4 Cg2+ 22.Rh5 g6+ 23.Rg5 Ne3 ≠.

În loc de 17...Cd4+ era posibil 17...C:d8+ 18.Rh4 Tf4+ 19.Rg5 Ce6+ 20.Rh5 g6+ 21.Rh6 Th4+ 22.g:h4 Ne3 ≠. În unele reviste străine este arătat şi un alt final: 17.C:e6 N:e6+ 18.Rg5 Tf5+ 19.Rg4 h5+ 20.Rh3 Tf3 ≠.

Cunoscutul maestru Kieseritzky susţinea că Petrov a trebuit să analizeze aproximativ 50 de variante înainte de a se hotărî să sacrifice dama. Rămâne ca cititorul să analizeze singur celelalte variante neindicate.

445



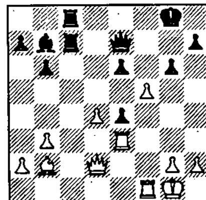
Poziţia din diagrama 445 a survenit în partida Paulsen–Morphy, jucată în primul turneu panamerican, în 1857. Morphy a încheiat–o în felul următor:

1...D:f3! 2.g:f3 Tg6+ 3.Rh1 Nh3 (Ameninţă 4...Ng2+ 5.Rg1 N:f3 ≠. La mutarea 4.Tg1 urmează 4...Ng2+ 5.T:g2 Te1+ 6.Tg1 T:g1 ≠. Dacă 4.Dd3, pentru a da dama în schimbul turnului g6, atunci 4...f5 5.Dc4+ Rf8! 6.Td1 Ng2+ 7.Rg1 N:f3+ 8.Rf1 Ng2+ 9.Rg1 Nd5+ 10.Rf1 N:c4+. Un exemplu de morişcă.) **4.Td1 Ng2+ 5.Rg1 N:f3+ 6.Rf1 Ng2+** (Mai repede decidea 6...Tg2 7.Dd3 T:f2+ 8.Rg1 Tg2+ şi 9.Tg1 ≠.) **7.Rg1 Nh3+** (Şi mai frumos era 7...Ne4+ 8.Rf1 Nf5 cu mat inevitabil.) **8.Rh1 N:f2 9.Df1 N:f1 10.T:f1 Te2 11.Ta1 Th6 12.d4 Ne3!**, albul cedează.

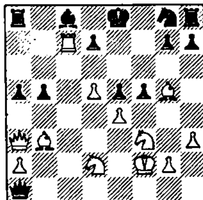
În diagrama 446 este dată o poziţie din partida Zukertort– Blackburne, jucată în anul 1883. Pe atunci Zukertort era rivalul principal al campionului lumii, Steinitz, iar Blackburne era campionul Angliei. Ambii adversari urmăreau să ajungă la una şi aceeaşi poziţie, pe care fiecare o considera avantajoasă. Calculul lui Zukertort s–a dovedit însă a fi mult mai profund, fiind legat de un foarte spectaculos sacrificiu de damă.

1.f:g6! Tc2 2.g:h7+ Rh8 (Se înţelege că nu 2...R:h7 3.Th3+ Rg8 4.Dh6 şi albul nu numai că nu a pierdut figura, dar îl pune pe negru într–o situaţie disperată. De asemenea este greşit 2...D:h7 3.Tg3+ Rh8 4.Dg5 cu ameninţarea 5.Df6+. Regele negru se ascunde de şahuri după pionul alb.) **3.d5+ e5** (Negrul a calculat toate aceste mutări, având în vedere continuarea 4.d6 Dg7!, cu câştig.) **4.Db4!!** (O surpriză deosebită. Dama albă nu poate fi luată. Ca răspuns la luarea damei, urmează mat în şapte mutări: 4...D:b4 5.N:e5+ R:h7 6.Th3+ Rg6 7.Tf6+ Rg5 8.Tg3+ Rh5 9.Tf5+ Rh6 10.Nf4+ Rh7 11.Th5 ≠; sau 7...Rg7 8.Tg3+ Rh7 9.Tf7+ Rh6 10.Nf4+ Rh5 11.Th7 ≠.) **4...T8c5** (Nu mergea 4...Dg7, din cauza 5.Tg3.) **5.Tf8+!** (Dezvoltarea aceleiaşi idei de sacrificiu. Dama

446



447

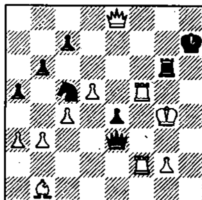


trebuie să apere pionul e5 şi nu poate lua turnul.) **5...R:h7 6.D:e4+ Rg7 7.N:e5+ R:f8 8.Ng7+! D:g7 9.De8 ≠.**

Poziţia din diagrama 447 a survenit în partida prin corespondenţă Cigorin–Markov, jucată în 1890. Ea a continuat astfel:

1...b4 2.D:a5! T:a5 3.T:c8+ Rf7 4.d6+ Td5 5.N:d5+ Rg6 (S-ar părea că regele negrul va reuşi să evite pericolul, însă Ci-gorin a calculat cu precizie până la sfâr-şit.) **6.e:f5+! R:f5 7.Tf8+ Cf6 8.g4+ Rg6 9.Nf7 ≠.**

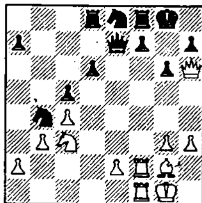
448



Poziţia din diagrama 448 a apărut în partida Duras–Teichmann, jucată în 1906 la turneul de la Ostende. Duras a terminat frumos partida, printr-un sacrificiu de damă departe calculat.

1.D:g6+! R:g6 2.Tf6+ Rg7 3.Tf7+ Rg8 4.Tf8+ Rg7 5.T2f7+ Rg6 6.Tf6+

449



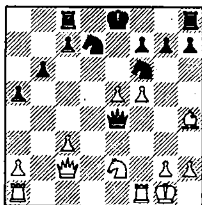
Rg7 7.T8f7+ Rg8 (Şahurile date de turnuri au pregătit pătrunderea decisivă a regelui alb. Dacă albul ar fi jucat 4.Rh5, atunci ar fi urmat 4...Cd7!.) **8.Rh5!** (A 9.Tf8+ Rg7 10.T6f7 ≠) **8...De2+ 9.g4,** negrul a cedat.

În partida Levenfiş–Gothilf, care s-a jucat la Leningrad în 1924, a survenit poziţia din diagrama 449. Ultima mutare a negrului a fost Dc7–e7. Negrul caută să aducă dama prin e5 la g7 şi astfel să scape de atacul ce se apropie. A urmat:

1.Cd5! De5 (Dacă 1...C:d5, atunci 2.N:d5 şi nu există apărare satisfăcătoare împotriva 3.T:f7. După mutarea din partidă, urmează o combinaţie bazată pe sacrificiu de damă, de mult pregătit.) **2.D:f8+! R:f8 3.T:f7+ Rg8 4.Ce7+ Rh8 5.Tf8+ Rg7 6.T1f7+ Rh6 7.Cg8+ Rg5** (Acum, ca şi în partida precedentă, este necesar să se facă o mutare pregătitoare cu regele.) **8.Rh2! D:e2 9.h4+ Rg4 10.Tf4+ Rh5 11.Rh3 g5 12.g4+** şi negrul a cedat.

Un neaşteptat şi deosebit de elegant sacrificiu de damă a realizat marele maestru Lilienthal în partida cu Capablanca (Hastings, 1934). Ultima mutare a negrului a fost 1...De4 (Diagrama 450). Negrul spera să oblige pe alb la schimbul de dame, însă a urmat:

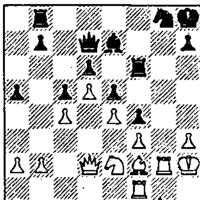
450



1.e:f6!! D:c2 (Negrul ar fi pierdut şi după 1...D:h4 2.f:g7 Tg8 3.f6 C:f6 4.Df5.) **2.f:g7 Tg8 3.Cd4!** (Pe neaşteptate regele negru se află într-o plasă de

mat. La 3...D:c3 urmează 4.Tae1+ Ce5 5.T:e5+ Rd7 6.Td5+ Re8 7.Te1+. Negrul este obligat să cedeze dama.) **3...De4 4.Tae1 Ce5 5.T:e4+ C:e4 6.Te1 T:g7 7.T:e4+** şi negrul cedează.

451

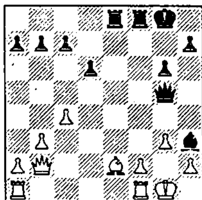


În diagrama 451 este dată poziţia din partida Averbach–Kotov, jucată la Zürich în 1953. În această întîlnire a marilor maeştri sovietici, lupta avea un profund caracter poziţional. Mutarea precedentă a albului (Cc3–e2), nu prea precisă, a creat posibilitatea unei lovituri tactice şi Kotov a sacrificat cu curaj dama. Este interesant de remarcat că din lipsă de timp Kotov nu a putut calcula toate variantele, însă instinctul poziţiei i-a „şoptit" că regele alb atras în adâncul lagărului inamic nu va putea scăpa de mat.

1...D:h3+!! 2.R:h3 (Forţat. Continuarea 2.Rg1 Th6 3.Ne1 Dh1+ 4.Rf2 Nh4+ ducea la pierdere rapidă.) **2...Th6+ 3.Rg4 Cf6+ 4.Rf5 Cd7** (Negrul scapă ocazia să termine partida cu noi şi frumoase sacrificii. Cu 4...Cg4!!, se ameninţa 5...Tf8+ 6.R:g4 Tg8+ 7.Rf5 Tf6 ≠. Apărarea albului ar fi fost insuficientă: 5.C:f4 Tg8! 6.Ch5 Thg6! 7.Dg5 N:g5 8.R:g4 Nf4+ 9.Rh3 T:g2 etc.) **5.Tg5! Tf8+ 6.Rg4 Cf6+ 7.Rf5 Cg8+ 8.Rg4 Cf6+ 9.Rf5 C:d5+ 10.Rg4 Cf6+ 11.Rf5 Cg8+ 12.Rg4 Cf6+.**

Ultimele mutări ale negrului au fost făcute pentru a câştiga timp. Aici partida s-a întrerupt. La o analiză amănunţită s-a văzut că albul nu se poate salva, cu toate că are forţe mai mari: **13.Rf5 Cg8+ 14.Rg4 N:g5 15.R:g5 Tf7!** (A 16...Tg7+ 17.Rf5 Tf6 ≠) **16.Nh4 Tg6+ 17.Rh5 Tfg7 18.Ng5 T:g5+ 19.Rh4 Cf6 20.Cg3 T:g3** (Pentru a evita matul, albul dă toată „averea". Ca şi înainte, se ameninţă 21...Tg6 şi 22...Th6 ≠.) **21.D:d6 T3g6 22.Db8+** (Sau 22.Df8+ Cg8, apoi 23...Th6+) **22...Tg8** şi albul a cedat.

452



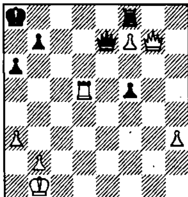
Poziţia din diagrama 452 a survenit în partida Alatorţev – Boleslavski, jucată în cadrul celui de al XVIII-lea campionat al URSS. Superioritatea poziţiei negrului este evidentă. La retragerea turnului, negrul a pregătit o combinaţie decisivă: 1.Tfd1 T:f2! 2.R:f2 De3+ 3.Re1 Dg1+ 4.Rd2 T:e2+ 5.R:e2 D:h2+. Astfel, mutarea din partidă este forţată.

1.f4 (Albul are în vedere continuarea 1...Dc5+ 2.Tf2 Te7 3.Nf1, cu eliberarea sa treptată. Apreciind situaţia în favoarea lui, negrul sacrifică dama pentru un turn şi un nebun. Schimbul, în general, este puţin avantajos, însă în cazul de faţă turnul negru pune stăpânire pe linia a doua şi regele alb nimereşte sub focul concentrat al turnurilor şi nebunului.) **1...N:f1!! 2.f:g5 T:e2 3.Dc3 Ng2!** (Dacă acum 4.Te1, atunci 4...T:e1+ 5.D:e1 Tf1+ 6.D:f1 N:f1 7.R:f1 Rf7 şi finalul de pioni este câştigat de negru. El creează pe flancul damei un pion liber, în timp ce, din cauza dublării pionilor pe coloana „g", albul nu poate să facă acelaşi lucru pe flancul regelui.) **4.Dd3 Nf3 5.Tf1**

Tg2+ 6.Rh1 Nc6! 7.T:f8+ R:f8 (Amenință mat sau câștigul damei) **8.Df1+ Tf2+** și albul a cedat.

La mutarea a treia era mai tare 3.Dd4. În acest caz negrul ar fi continuat cu 3...Nh3 4.Dh4 Ng2 5.Te1 T:a2 (Mai puternic decât 5...T:e1+ 6.R:g2) 6.Dg4 Nf3 7.De6+ Tf7 8.Dh3 Nc6 9.b4 Tf5 10.b5 Tg2+ 11.D:g2 N:g2 12.R:g2 T:g5 ş.a.m.d.

453



În partida Dubinin–Aronin, care s–a jucat la cel de–al XV–lea campionat al URSS a survenit poziția din diagrama 453. Spre deosebire de exemplele anterioare, combinația albului nu este legată de complicații tactice. Ea urmărește trecerea într–un final câștigător.

1.D:f8+! D:f8 2.T:f5. Este clar că dama neagră este sortită inactivității, iar pionul h3 înaintează spre câmpul de transformare. După transformarea pionului și îndepărtarea damei negre, va urma f7–f8D. Împotriva acestei manevre negrul nu are apărare.

2...Rb8 3.h4 b5 4.h5 Rc7 5.Tf1 a5 6.h6 b4 7.a4.

Nu merge 7.h7 b:a3 8.b:a3 Dd6 9.h8D Dd3+ cu şah etern.

7...Rd7 8.h7 Re7 9.Te1+.

Cititorul să încerce singur să verifice dacă albul câștigă finalul de pioni după 9.h8D D:h8 10.f8D+ D:f8 11.T:f8 R:f8 12.Rc2 etc. Dubinin însă vrea să rămână cu un turn întreg în plus.

9...Rd7 10.Th1 și negrul cedează.

Criza de timp

La primele turnee internaționale participanții puteau gândi mutările un timp nelimitat. Ca rezultat, unii jucători reflectau câte 1–2 ore, partida dura 12–14 ore și un regulament de turneu normal nu putea fi pus la punct. Încercarea de a combate pe cei care gândeau mult, prin introducerea unor amenzi, s–a dovedit a fi ineficace. După primele runde s–a constatat că amenzile întrec valoarea premiilor.

În 1861, la Londra, s–a încercat pentru prima oară, în partida Anderssen–Kolisch, folosirea clepsidrelor cu nisip pentru limitarea timpului de gândire. Jucătorul era obligat să mute înainte de scurgerea întregii cantități de nisip, apoi clepsidra se întorcea și limita timpul adversarului său pentru efectuarea răspunsului. Acest sistem a fost părăsit repede având defectul de a limita timpul de gândire, în mod egal, pentru toate mutările.

Ceasurile cu pendulă, introduse tot la Londra, în 1883 la al III– lea turneu internațional, au eliminat acest dezavantaj, dar erau grele și fragile. Ceasurile moderne, asemănătoare celor de acum, s–au realizat și folosit începând din anul 1899, întâi la Amsterdam.

Ceasul de şah actual este o cutie care are la partea superioară două butoane și care prezintă, pe fața laterală, două cadrane de ceas obișnuite, alăturate. După efectuarea mutării, se apasă pe un buton care pune în mișcare ceasul adversarului. În apropierea cifrei 11, există un steguleț care se ridică la împingerea sa de către limba ce indică minutele și care cade când limba mare ajunge în dreptul cifrei 12 de pe cadran. Prin căderea stegulețului este marcată epuizarea timpului de gândire stabilit pentru un anumit număr de mutări.

În turneele moderne se acordă, de obicei, 2 ore și jumătate timp de gândire pentru 40 de mutări. Depășirea timpului stabilit, chiar cu o singură secundă, moment marcat prin căderea stegulețului, aduce în mod automat după sine pierderea partidei și jocul se întrerupe.

Din punct de vedere al artei şahului, ceasul de şah este un mare rău și, spre regret, de neînlăturat. Scriitorul, pictorul pot și trebuie să ajungă la perfecțiunea operelor lor fără să țină

seama de timp. Maestrul de şah este obligat să elaboreze planuri profunde, să caute combinaţii, să calculeze şi să le verifice în tic-tacul ceasului de şah. Nu este de mirare că numeroase partide se termină cu greşeli neaşteptate şi cu înfrângeri din cauza crizei de timp.

Pe de altă parte, introducerea unui control sever al timpului a mărit încordarea sportivă în luptă. Pentru a avea succes într-o competiţie de şah, este necesar ca jucătorul să aibă, în afară de alte calităţi sportive şi pe aceea de a şti să-şi dozeze judicios timpul de gândire.

Dintre marii maeştri străini, Reshevsky intra în criză de timp în fiecare partidă, însă din acel moment juca excelent. Fostul campion mondial Mihail Tal, din contră, muta cu o rapiditate de invidiat şi aştepta cu nerăbdare răspunsul adversarului.

Pe măsură ce timpul se apropie de sfârşit, atmosfera din sală atinge o mare tensiune. Lucrurile ajung până la manifestări curioase. Este cunoscut cazul în care un maestru avea o poziţie complicată şi pionii se amestecaseră în mod neobişnuit. Deodată s-a auzit vocea unuia dintre jucători: „Eu cu ce piese joc?"

Robert James Fischer, al unsprezecelea campion mondial – extraordinarul Bobby –

Explozia şahului ştiinţific a găsit în URSS condiţii avantajoase de dezvoltare, datorită opţiunii politice comuniste care folosea şahul în scopuri propagandistice. Începând cu Spasski, se răspândeşte convingerea că şahul trebuie abordat pe toate laturile sale şi că un astfel de program de pregătire presupune munca în colectiv, începând cu analiza noutăţilor teoretice şi terminând cu pregătirea la adversar. Prezenţa secundanţilor pe lângă campioni şi şalangeri devine o necesitate. Colectivul de consultanţi-antrenori ai campionului, care-l susţine în munca titanică de a face faţă unei mase enorme de informaţii şahiste, este acceptat ca ceva nu foarte sportiv dar obligatoriu. O întreagă echipă de specialişti stă la dispoziţia campionului, astfel ca acesta să se concentreze numai asupra esenţei luptei şi creaţiei şahiste.


Robert James Fischer (n.1943)

Sfidarea sovietică pe planul şahului trebuie pusă în legătură şi cu statutul de supraputere pe care URSS şi l-a câştigat odată cu victoria din războiul mondial. Lumea liberă constată că succesul şcolii sovietice de şah nu se datorează decât în mică măsură rezervorului imens de talente de care dispune URSS, fapt dovedit de rezultatele mai puţin convingătoare ale ruşilor la juniori şi studenţi. Supremaţia sovietică devine de necontestat numai la seniori-senioare şi are drept cauză principală pregătirea minuţioasă a unei elite şahiste de către echipe de specialişti din toate domeniile.

Desigur că un cuvânt deosebit îl are şi ciclul ştiinţific de şcolarizare şahistă, organizat multilateral, disciplinat şi mai ales cu o continuitate totală, ultima treaptă din această piramidă fiind şcoala condusă de Botvinnik personal şi care, alături de alte şcoli similare, constituie rampa finală de lansare a campionilor.

Extraordinarul Bobby este campionul mondial care destramă mitul invincibilităţii şcolii sovietice de şah şi care desăvârşeşte asaltul unor tinere speranţe din şahul celorlalte ţări. El are meritul de a fi obţinut acest rezultat printr-o dăruire totală şi o muncă neistovită. Geniul său s-a exprimat la momentul potrivit şi fabuloasa sa carieră a devenit legendară în scurt timp. Meciul URSS – Restul lumii (Belgrad, 1970) s-a încheiat cu victoria la limită a echipei sovietice, dar la primele patru mese scorul a fost 10,5-5,5 pentru Restul lumii. Aceasta demonstrează că explozia şahistă a cuprins tot globul încă din anii 1960-1970. Dar să o luăm cu începutul.

La Chicago, pe data de 9 martie 1943, într-o familie obişnuită, se naşte Robert James Fischer, care mult mai târziu va mărturisi: „Aveam şase ani când sora mea m-a învăţat şah. M-a atras de la început. Peste doi ani am început să vizitez regulat Clubul de şah din Brooklyn, unde am înregistrat şi unele succese". Sub îngrijirea mamei şi surorii sale, micul Bobby îşi dezvoltă talentul şi începe lungul şir al succeselor sale. La numai 13 ani devine campion de

juniori al SUA şi imediat maestru internaţional, apoi la New York 1957/58 ajunge campion naţional, se califică la Portoroz 1958 pentru turneul candidaţilor şi obţine titlul de mare maestru.

Deci în 1959, la numai 16 ani, teribilul Bobby se situa deja printre primii zece jucători ai lumii, aşa cum ne arată rezultatele sale din turneul candidaţilor desfăşurat la Bled/Zagreb/Belgrad (locul V–VI; +8 =9 –11). Calificat cu uşurinţă pentru următorul ciclu, nu reuşeşte totuşi, la turneul candidaţilor de la Curacao 1962, decât ocuparea locului IV (+8 =12 –7) în urma lui Petrosian, Keres, Gheller dar înaintea lui Korcinoi şi Benkö. Supărat, Fischer contestă sistemul de desemnare prin turneu a şalangerului, iar FIDE trece, din 1965, la sistemul meciurilor eliminatorii, în ultima etapă a ciclului, la care însă Fischer nu participă. Tot pe atunci, Bobby se converteşte la o sectă religioasă care impunea prozeliţilor un repaos absolut, petrecut în meditaţie solitară, începând de vineri seară până sâmbătă la asfinţit. Această cerinţă, neluată în seamă de organizatori, îl determină să abandoneze după zece runde la turneul interzonal Soussa 1967 şi îi va aduce multe necazuri în viitor.

În perioada 1963–1969, Fischer concurează la 13 turnee mai importante, ocupând locul I la zece dintre ele şi locul II în două.

De aceea nu a surprins pe nimeni când Fischer a fost propus pentru prima masă la meciul URSS–Restul lumii care s-a programat la Belgrad în 1970. Surpriza a venit însă când Fischer a cedat lui Bent Larsen această masă, acceptând să stea la a doua masă, spre a-l menţine pe Larsen în echipa Restul lumii, altfel Larsen s-ar fi retras din concurs. Rezultatul este cunoscut, Fischer–Petrosian: +2 =2 –0. Oscarul şahist din 1970 care i se acordă lui Fischer (nu campionului mondial Spasski!) arată preţuirea sa de către lumea şahistă.

Poate aceasta îl determină pe Fischer să reia asaltul început în 1962, iar în turneul interzonal de la Palma de Malorca 1970 nu pierde decât o singură partidă şi se clasează pe primul loc (+15 =7 –1). Marşul triumfal continuă în meciurile eliminatorii: Taimanov este eliminat în sferturi cu 6–0 şi Larsen pierde în semifinale tot cu 6–0; numai Petrosian, în finală, reuşeşte să ia 2,5 puncte (+5 =3 –1) şi întrerupe şirul ameţitor al partidelor câştigate consecutiv de Fischer (22 de partide!).

Meciul Spasski–Fischer captează interesul tuturor oamenilor, chiar a celor care nu cunosc şahul, iar loviturile de teatru se succed pentru a ocupa prima pagină a ziarelor. FIDE hotărăşte: meciul se va juca la Reykjavik începând cu data de 2 iulie 1972 şi va comporta 24 de partide. La scorul de 12–12 Spasski îşi păstrează titlul. Fondul de premiere: 125000 dolari SUA.

Dar, pe 1 iulie 1972, la festivitatea de deschidere, gazetarii sunt informaţi că de fapt încă mai trebuie rezolvate unele probleme, mai ales de ordin financiar. În ziua următoare, când se decide data de 4 iulie ca ultim termen al tragerii la sorţi, se află că Fischer nu se prezintă decât dacă i se rezolvă toate cererile. Apoi delegaţia URSS contestă poziţia FIDE şi o înfierează pe cea a lui Fischer, încât nimeni nu mai înţelege nimic. În fine, un englez oferă un premiu suplimentar de 50000 lire sterline. Marţi 4 iulie dimineaţa, Fischer soseşte la Reykjavik, îi trimite lui Spasski o scrisoare cu explicaţii şi scuze, toate par aranjate. Seara are loc tragerea la sorţi şi se anunţă că prima partidă va începe marţi 11 iulie.

Se ştie că, în această partidă, Fischer cu negrul a făcut un sacrificiu riscant de nebun şi a pierdut un final în care nu a găsit soluţia de remiză. Apoi, joi 13 iulie, Fischer refuză să înceapă a doua partidă, consecvent declaraţiei: „Eu sau camerele de televiziune!". Deşi televiziunea se retrage (tardiv!), ceasul de control deja înregistrase 35 de minute în contul lui Fischer. Arbitrul nu este de acord să repună ceasul la zero şi, după retragerea lui Fischer, la împlinirea unei ore de la începerea oficială a partidei, îl declară pe Spasski câştigător. Acum Fischer este condus cu 2–0, un handicap aparent decisiv pentru şalanger. Dar numai peste o săptămână Fischer egalează (2,5–2,5), ia imediat conducerea (3,5–2,5 şi 5–3) şi termină meciul câştigând a 21-a partidă (+7 =11 –3). Noul campion mondial, al unsprezecelea, a demonstrat, prin scorul 12,5–8,5 cu care a câştigat titlul, că posedă o virtuozitate fascinantă şi un geniu şahist comparabile numai cu ale unui



Lev Polugaevski
(n.1934)

Capablanca sau Alehin.

Încununarea lui Fischer drept campion mondial pe data de 1 septembrie 1972 i–a adus lui Bobby atât unele satisfacţii băneşti cât şi primirea sa la Casa Albă, ca invitat al preşedintelui SUA, urmată de alte festivităţi omagiale. Retragerea sa la Pasadena, fără a da curs numeroaselor invitaţii care–i sunt adresate pe plan şahist, nu este de bun augur. Ultima confruntare a lui Fischer nu se desfăşoară la masa de şah ci la masa tratativelor. Vechiul conflict al lui cu FIDE renaşte când se stabileşte, fără a ţine seama de punctul său de vedere, modul cum va decurge viitorul meci pentru titlul mondial, prevăzut pentru aprilie 1975. Controversa se înveninează treptat, Fischer nu cedează, iar conducerea FIDE recurge, în martie 1975, la supunerea peoblemei unui Congres extraordinar, care stabileşte, cu 37 voturi pentru şi 33 voturi contra, că se menţine regulamentul adoptat în iunie 1974, care prevedea să se joace până la 10 victorii un număr de maximum 36 de partide. Se ştia totuşi că acel regulament nu fusese acceptat de Fischer care precizase telegrafic încă de atunci: „... (am fost) informat că regulamentul propus de mine a fost respins de delegaţii FIDE Făcând astfel, FIDE a decis neparticiparea mea. Din această cauză **renunţ la titlul meu de campion mondial**".

Deoarece Fischer nu a dat curs solicitării FIDE de a–şi da acordul până pe 1.4.1975 asupra regulamentului votat, pe data de 3 aprilie 1975 se acordă titlul de campion mondial şalangerului, marele maestru rus Anatoli Karpov.



Vlastimil Hort
(n.1944)



Robert Hübner
(n.1948)

Fischer se retrage într–o tăcere totală şi nu mai revine în arena şahistă. El rămâne însă în actualitate, atât prin întreaga sa operă şahistă, cât şi prin amintirea unui şahist excepţional, dar excentric, care părăseşte Olimpul şahist în mod enigmatic, în plină glorie, când atinsese coeficientul Elo 2775, ceea ce va constitui un record nedepăşit timp de aproape 18 ani. De asemenea, cartea sa „60 de partide memorabile" continuă să fie tradusă în toate limbile lumii.

Figura sa, devenită legendară, înfierbântă şi azi imaginaţia multora, iar concepţia sa despre şah şi realizările din partidele sale sunt studiate în continuare de toţi şahiştii care–şi propun un salt valoric, mai ales pentru intrarea în şahul de performanţă.

S–au făcut nenumărate tentative ca Bobby sa fie readus în şahul competiţional, dar fără succes. Îl vom revedea oare, din nou, printre campioni?

Iată trei dintre personalităţile şahiste importante apărute în acea perioadă.

Rusul **Lev Polugaevski** (n. 20.11.1934) obţine titlul MMI în 1962 şi joacă în meciurile candidaţilor din 1974, 1977 şi 1980. Participă cu echipa URSS la 7 olimpiade de şah între 1966–1984 şi la Cupa Mondială din 1985. Are contribuţii însemnate în teoria deschiderilor şi este acum un antrenor foarte apreciat în Franţa. **Vlastimil Hort**, născut în 1944 în Cehoslovacia, devine MI în 1962 şi MMI în 1965. Obţine primul loc în 29 turnee internaţionale între 1965–1982. Se situează din 1967 printre candidaţii la titlul mondial. Este memorabil meciul din sferturile de finală din 1977, când a pierdut la Spasski, la limită, cu 7.5–8,5 puncte. Are la activ recordul mondial din 1977 când a susţinut un simultan uriaş la 550 mese, care a durat circa 24 de ore şi s–a încheiat cu rezultatul +477 =63 –10. Germanul **Robert Hübner**, născut în 1948, ajunge campion naţional la numai 19 ani şi MMI în 1971. În paralel, îşi încununează studiile universitare cu titlul de doctor în filologie. Este prezent cu rezultate deosebite, în superturneele de şah, iar din 1971 candidează aproape mereu la titlul mondial. Considerat ca cel mai bun jucător de şah al Germaniei de azi, se situează în elita şahului mondial.

(Radu Breahnă)

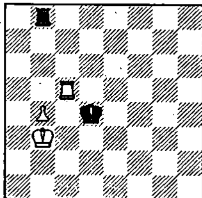
CAPITOLUL XXI

FINALURILE DE TURNURI
(CONTINUARE)

„În partidele mele, mă străduiesc să reduc la minimum factorul noroc. Pentru mine este mai importantă utilitatea mutărilor, a planului, decât frumusețea lor." **(L. Portisch).**

În capitolul XIV s-a demonstrat că împiedicarea regelui părții slabe de a se apropia de pionul liber îngreuiază apărarea. „Bararea" regelui pe orizontală este de asemenea periculoasă pentru apărare.

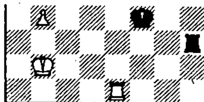
454



În poziția din diagrama 454 albul câștigă. El vrea să facă manevra 1.Tc6, 2.Ta6, 3.Ra4, 4.b5 împotriva căreia negrul nu poate să se apere, de exemplu: **1...Ta8 2.Tc6 Tb8 3.Ta6 Rd5 4.Ra4 Rc4 5.Tc6+ Rd5 6.b5 Ta8+ 7.Rb4** și apoi toată manevra se repetă: 8.Tc7, 9.Ta7 etc. Sau 1...Ta8 2.Tc6 Ta1 3.b5 Rd5 4.Rb4 Ta2 5.Tc7 Rd6 6.b6 ş.a.m.d.

Negrul a pierdut din cauză că nu avea suficient spațiu pentru atacul din flanc. Dacă toate piesele vor fi mutate cu două coloane spre dreapta (Rd3, Te5, p.d4; Rf4, Tc8), atunci negrul, prin **1...Ta8**, începe atacul din flanc: **2.Rc4 Ta4+ 3.Rc5 Ta5+ 4.Rd6 Ta6+ 5.Re7 Ta4 6.Td5 Re4** și remiză.

455

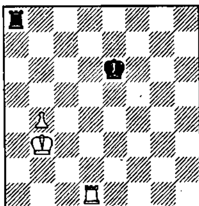


Albul mută şi câştigă

Este interesantă poziția lui N. Grigoriev din diagrama 455. Regele negru are drumul tăiat pe coloană, iar regele alb îl are tăiat pe orizontală. Dacă albul mută primul, el câștigă numai din cauză că regele negru are o poziție precară: **1.Rc2!** (Eliberând coloana „b" pentru turn) **1...Rf5 2.b5 Rf6 3.b6 Rf7 4.Tb1! Th8 5.Rc3 Re6 6.Rb4! Rd7 7.Tc1 Tc8 8.Tc5! Tc6 9.Rb5 T:c5+ 10.R:c5** și câștigă; sau 1...Rf5 2.b5 Tg3 3.b6 Tg7 4.Rc3 Tb7 5.Tb1 Re6 6.Rc4 Rd7 7.Rb5 Rc8 8.Th1 Td7 9.Ra6 Td8 10.Ra7 Td7+ 11.Ra8 și câștigă.

Dacă pionul liber n-a ajuns încă pe linia a cincea, atunci, chiar dacă drumul regelui părții mai slabe este barat pe coloană, partida se poate salva prin atacul

frontal.



În diagrama 456 drumul regelui negru este tăiat spre pionul „b", distanţa dintre cele două piese fiind de două coloane. Încercarea de a străpunge barajul este sortită eşecului: 1...Re7 2.Td4 (Nu 2.b5 Td8 şi remiză) 2...Td8 3.T:d8 R:d8 4.Ra4! (4.Rc4 Rc8 cu remiză) 4...Rc7 5.Ra5 Rb7 6.Rb5 şi câştigă. Cu toate acestea negrul obţine remiza jucând **1...Tb8 2.Td4** (Inutil 2.Ra4 sau 2.Rc4, deoarece turnul, dând şahuri, obligă regele să ocupe din nou câmpul b3.) **2...Re5!** (După 2...Re7 3.Rc4 Tc8+ 4.Rb5 Tb8+ albul câştigă cu mutarea 5.Rc6!, deoarece pionul b4 este apărat de turn.) **3.Td7 Re6! 4.Ta7 Rd6 5.Ra4 Rc6** şi remiză.

Din desfăşurarea soluţiei se vede că, dacă regele negru se află la e7, albul

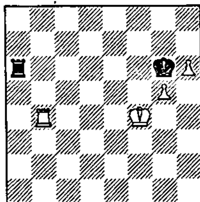
457

câştigă prin continuarea 2.Td4 Re6 3.Rc4 ş.a.m.d.

În diagrama 457 regele negru nu are acces pe coloana „e". Albul câştigă, folosind metoda pe care N. Grigoriev a numit-o „combinată". Regele alb înaintează, iar apoi turnul susţine din spate mişcarea pionului.

1.Rc4 Tc8+ 2.Rd5 Tb8 3.Tb1 (Grigoriev recomandă 3.Rc5 Tc8+ 4.Rd6 Tb8 şi abia acum 5.Tb1, însă această prelungire a soluţiei nu este obligatorie.) **3...Re7 4.Rc6! Rd8 5.b5 Rc8 6.Th1** şi câştigă. Nu 6.b6? Tb7 7.Th1 Tc7+! cu remiză.

Turnul şi doi pioni câştigă de obicei împotriva unui singur turn. Unele excepţii sunt arătate mai jos.

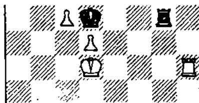


Remiză

În diagrama 458 este dată o poziţie a lui Kling şi Horwitz. Regele negru a pătruns între pioni şi rezultatul este remiză.

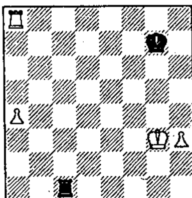
1.Td4 Tb6 2.Td8 Tb4+ 3.Re5 Tb7! (Prevenind 4. Tg8+ Rh7 5.Tg7+ Rh8 6.Te7) **4.Tg8+ Rh7 5.Td8 Rg6** remiză.

Totuşi, poziţia din diagrama 459 este



câştigătoare pentru alb: **1.Te2 Tf4 2.Te4+! T:e4 3.d:e4 R:e4 4.Rc3**, sau 3...R:c4 4.Re3 şi câştigă.

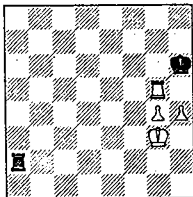
460



În diagrama 460 albul are doi pioni liberi pe coloanele marginale „a" şi „h" şi cu toate acestea negrul obţine remiza:

1...Tc4! 2.a5 Tc5! 3.a6 Tc6! (Negrul atacă pionul „a" imobilizând turnul pentru apărarea lui.) **4.Rf4 Rh7 5.Re5 Rg7 6.Rd5 Tf6! 7.h4 Rh7 8.Re5 Tc6 9.Rf5 Rg7 10.Rg5 Rh7 11.h5 Tb6 12.h6 Tc6** (Sau 12...Tg6+ 13.Rf5 T:h6), remiză.

461



În diagrama 461 cei doi pioni şi turnul alb formează un triunghi. Maestrul Kasparian, care a studiat asemenea poziţii, le-a numit triunghiulare. Turnul alb poate să se afle la h5, iar regele negru la g6. Dacă albul joacă primul, el duce turnul la f5 şi câştigă. Dacă negrul mută primul, atunci este remiză:

1...Ta3+ 2.Rf4 Ta4+ 3.Re5 Ta5+ 4.Rf6 Ta6+ 5.Re7 Ta4. Regele alb nu poate să-şi găsească un adăpost alături de pioni, iar îmbunătăţirea poziţiei turnului, fără pierderea pionului, este imposibilă. La 6.Tg8 urmează 6...Rh7.

462

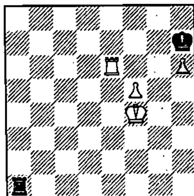


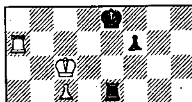
Diagrama 462 prezintă finalul partidei Bondarevski–Keres. După cum au arătat numeroasele cercetări, perechea de pioni de pe coloanele turn–nebun nu asigură câştigul dacă apărarea este corectă:

1...Ta2 2.Rg5 Tg2+ 3.Rf6 Tf2! (Nu se poate permite executarea mutării 4.Rf7. Este rău 3...R:h6, din cauza 4.Re7+ Rh7 5.f6 Tf2 6.Te1! – sau 5...Ta2 6.f7 – şi câştigă.) **4.Te3** (Dacă 4.Te5, atunci 4...R:h6 cu atac din flanc) **4...Ta2! 5.Te6 Tf2** şi remiză. Albul nu poate să-şi consolideze poziţia.

În finalurile cu un turn şi un pion contra turn şi pion rezultatul obişnuit este remiza. Dacă însă pionii sunt foarte avansaţi, apare posibilitatea creării unor complicaţii tactice interesante care strică echilibrul.

În diagrama 463 este dată o poziţie din

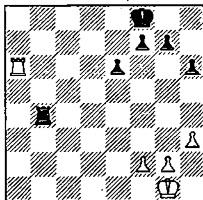
463



partida Nejmetdinov–Stahlberg (Bucureşti, 1954). Albul ameninţă să transforme pionul „c" în damă. Jocul a continuat astfel: **1.Tb7 Te6+ 2.Rc7** (2.Rb5 Rd8 3.T:f7 Rc8 cu remiză) **2...f5 3.c6 Re7 4.Tb5 Rf6?** (O mutare şablon care duce la pierdere. Negrul se temea ca drumul regelui său să nu fie tăiat pe linia a patra, ca în exemplul din diagrama 247. Corect era 4...f4! – regele negru trebuia să rămână la e7 – 5.Rb7 Rd6! sau 5.Tf5 Te4 6.Rb6 Tb4+ 7.Rc5 Tb1 8.T:f4 Rd8 cu remiză.) **5.Rb7 Rg5 6.c7 Te8 7.Rc6!** (După 7.c8D T:c8 8.R:c8 Rf4 9.Rd7 Re4, nu se poate câştiga.) **7...Tc8 8.Tb8 T:c7+ 9.R:c7 Rf4 10.Rd6** şi negrul a cedat.

Când pionii ambelor părţi se găsesc pe acelaşi flanc, avantajul de un pion (doi contra unul, trei contra doi, patru contra trei) nu duce în general la câştig, dacă apărarea este corectă.

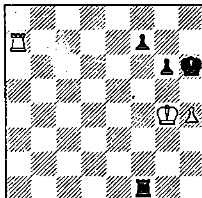
464



În diagrama 464 este dată o poziţie din partida Duras–Capablanca (New York, 1913). Dacă turnul negru nu s-ar fi aflat pe linia a patra, albul ar fi putut să joace 1.h4 şi apoi să schimbe acest pion cu un altul al adversarului. Acest lucru ar fi simplificat apărarea. Dar partida a continuat:

1.Ta7 h5 2.g3 h4 3.g:h4 T:h4 4.Rg2 e5 5.Rg3 Td4 6.Ta5 f6 7.Ta7 Rg8 8.Tb7 Rh7 9.Ta7 Rg6 10.Te7 Td3+ 11.Rg2 Td5 12.Rg3 f5 13.Ta7? (Mutare slabă. Era necesară împiedicarea mutării e5–e4. De aceea corect este 13.f3!, după care este greu de dovedit posibilitatea câştigării partidei de către negru.) **13...Td3+ 14.Rg2 e4 15.Ta4 Rg5 16.Ta5 g6 17.Tb5 Rf4 18.Ta5 Td2 19.Ta4 g5 20.Tb4 Re5 21.Tb5+ Td5 22.Tb8 f4?** (După aceasta pionul „e" va avea nevoie de apărare. Corect era 22...Td1 urmat de Te1 şi f4.) **23.Tg8 Rd4 24.Rf1 Rd3 25.Ta8 e3 26.Ta3+?** (O mutare care duce la pierdere. După 26.Ta2! albul obţine remiza. O altă cale spre remiză începea cu 26.Te8.) **26...Re4 27.f:e3 f3! 28.Rg1 Td3! 29.Ta8 R:e3 30.Te8+ Rf4 31.Tg8 Td1+ 32.Rf2 Td2+ 33.Rf1** (Sau 33.Rg1 g4! 34.T:g4+ Re3 etc.) **33...Th2** şi câştigul este simplu.

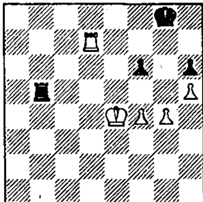
465



În diagrama 465 este dată poziţia din partida Grünfeld–Wagner (Breslau, 1925). S-a jucat 1.Tb7? f5+ 2.Rg3 Tg1+ 3.Rh3 Ta1 4.Tb8 Ta3+ 5.Rh2 Rh5 (Regele pătrunde decisiv.) 6.Th8+ Rg4 7.Th6 Ta6! 8.Rg2 f4 9.Rf2 f3 10.Re3 Rg3 şi albul a cedat. Prima mutare a albului a fost greşită. El a permis pătrunderea regelui negru la g4. Dacă ţinem seama de această posibilitate, albul poate împiedica manevra negrului, obţinând remiza:

1.Ta8! f5+ 2.Rg3 Tg1+ 3.Rh3 Tb1 (3...Rh5?? 4.Th8 ≠) **4.Th8+ Rg7 5.Ta8 Tb3+ 6.Rg2 Rf6 7.Ta6+**; negrul nu poate să câştige.

Diagrama 466 prezintă o poziţie luată din cartea „Teoria finalurilor de turnuri"

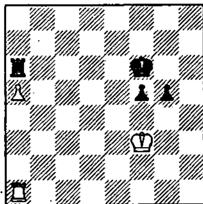


466

de Levenfiş şi Smâslov. Este clar că pătrunderea regelui alb la g6 duce la victorie şi din acest motiv se joacă **1.Td5 Tb7! 2.Td8+** (Nu duce la nimic 2.Rf5 Rf7 3.Td6 Tb5+.) **2...Rf7 3.Rd5 Ta7** (3...Tb4 4.Td7+ Rf8 5.f5 T:g4 6.Re6 complica apărarea negrului.) **4.Rd6 Tb7! 5.Td7+ T:d7+ 6.R:d7 f5! 7.g:f5 Rf6** şi remiză.

Să analizăm poziţiile în care doi pioni legaţi de pe un flanc sunt opuşi unui pion liber de pe celălalt flanc. Rezultatul luptei depinde în primul rând de amplasarea turnului. Una din principalele reguli ale finalurilor de turnuri spune: turnul trebuie să se afle în spatele pionului liber, pentru a-i asigura înaintarea, iar dacă este pionul adversarului – pentru a-i frâna înaintarea.

Turnul negru din diagrama 467 ocupă

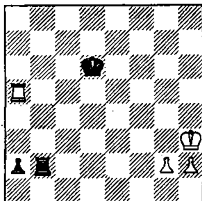


467

o poziţie pasivă şi nu poate ajuta înaintarea perechii de pioni: **1...Re5 2.Re3 f4+ 3.Rf3 Rf5 4.Ta4! g4+ 5.Rf2 Re5 6.Re2** şi negrul nu are o mutare bună.

Să schimbăm poziţia turnurilor din diagrama 467. Turnul negru îl mutăm la a1, iar cel alb la a8. În acest caz negrul câştigă: **1.Tf8+ Rg6 2.Tg8+ Rh6 3.Th8+ Rg7 4.Ta8 Ta3+ 5.Rg2 Rg6 6.a6 Rh5 7.a7 Rg4 8.Rf2 Ta2+ 9.Rf1 f4 10.Re1 f3 11.Rd1 f2 12.Tf8 Rg3 13.a8D T:a8.**

Remiza este posibilă în cazul în care pionii legaţi nu sunt prea mult avansaţi, iar pionul liber se află pe linia a şaptea. De exemplu, în poziţia: Rg2, Ta8, p.a7; Rg5, Ta3, p.f4, g6. Negrul nu are o mutare mai bună decât **1...Rg4**, însă atunci urmează **2.Tg8 Ta2+ 3.Rg1 T:a7 4.T:g6+ Rf3 5.Tf6! Ta1+ 6.Rh2 Re3 7.Rg2** şi remiză. Dacă însă pionul negru se află nu la g6 ci la g7, atunci negrul câştigă deoarece urmează 1...Rg4 2.Tg8 T:a7 şi negrul rămîne cu doi pioni.



468

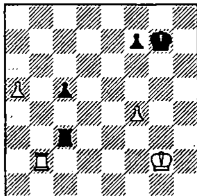
În diagrama 468 este dat finalul partidei Reshevsky–Alehin (Amsterdam, 1938). Pionii albi se află încă pe poziţia iniţială, iar pionul negru a ajuns până pe linia a doua. Partida a continuat astfel:

1.g4 Rc6! (1...Re6? 2.Rg3 Rf6 3.h3! Rg6 4.Rh4 etc., + –) **2.Rg3** (Sau 2.g5 Tb5!) **2...Rb6 3.Ta8 Rb5!** (Acum devine clară intenţia negrului: 4.h4 Tb3+ 5.Rf4 Tb4+ şi 6...Ta4 interferând turnul din a8; sau 5.Rf2 Tb4 6.T:a2 T:g4 şi remiză.)

4.h3 Rb4! 5.Rf4 (5.Rh4 Rb3 6.g5 Tb1 7.g6 a1D 8.T:a1 T:a1 9.Rg5 Rc4 10.g7 Tg1+ 11.Rf6 Rd5 12.h4 Tf1+ 13.Rg6 Tg1+ 14.Rh7 Re6 15.g8D+ T:g8 16.R:g8 Rf5 duce de asemenea la remiză.) **5...Tc2** (Din nou se amenință cu o manevră de interferare a turnului alb, după 6...Tc4+ 7.Rf5 Tc5+ și 8...Ta5; sau 7.Rf3 Tc3+ și 8...Ta3. De aceea Reshevsky se grăbește să forțeze remiza.) **6.Tb8+ Rc3 7.Ta8 Rb4** cu egalitate.

Procedeul tehnic denumit „interferență" este des întâlnit și foarte eficace în finalurile de turnuri.

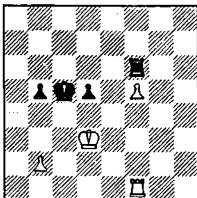
469



Finalul partidei Maroczy–Marco (Monte Carlo, 1902), arătat în diagrama 469, ne dovedește sugestiv puterea unui pion liber susținut de turn. Dacă negrul mută primul, 1...Ta3 2.Tb5 c4, atunci se ajunge la o remiză fără complicații. Dar prima mutare o are albul:

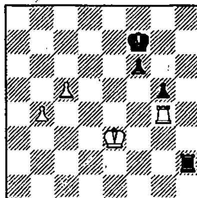
1.Ta2! Tb3 2.a6 Tb8 3.a7 Ta8 (Blocarea unui pion liber cu un turn nu este avantajoasă, deoarece turnul este scos din joc.) **4.Ta6!** (Cititorul trebuie să fie atent la această manevră simplă dar foarte importantă, care limitează mobilitatea regelui negru. Dacă negrul ar fi reușit să mute regele la f5, el ar fi căpătat unele șanse de salvare.) **4...f6 5.Rf3 Rg6 6.Re4 c4 7.Rd4 Rf5** (Negrul și-a atins scopul, dar cu întârziere.) **8.R:c4** (După 8...R:f4 9.T:f6+ Re5 10.Ta6, regele alb ajunge la b7.) **8...Rg4 9.Rb5** (În partidă s-a jucat 9.Rd4 Td8+ 10.Re4 Te8+ 11.Rd5 Ta8 12.Re6 f5 13.Re5 Te8+ 14.Te6 Tc8 15.Te7 Rh5 16.Tf7.) **9...f5 10.Ta4 T:a7 11.T:a7 R:f4 12.Rc4** și câștigă.

470



Poziția din diagrama 470, nu mai puțin instructivă, este finalul partidei Lasker–Rubinstein (Petersburg, 1914). Cu toate că materialul este egal, negrul nu poate salva partida din cauza proastei poziții a turnului, care blochează pionul liber:

471



1.Tf4 b4 2.b3 Tf7 3.f6! Rd6 4.Rd4 Re6 5.Tf2! (După luarea pionului f6 și schimbul de turnuri, finalul este fără speranță pentru negru.) **5...Rd6 6.Ta2! Tc7 7.Ta6+ Rd7 8.Tb6!** și negrul a cedat.

Finalul din diagrama 471 a survenit în partida Keres–Alehin (Amsterdam, 1938). Avantajul albului constă în pionii

săi avansaţi şi în poziţia centrală a regelui.

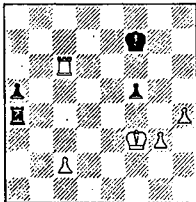
1.c6! Re7 (Nu 1...Tc2 2.b5 Tc5 3.Rd4! T:b5 4.c7) **2.b5? Tb2 3.Tc4 Rd8 4.Tc5 g4 5.Rf4 Tb4+ 6.Rg3 Rc7 7.Rh4 Rc8 8.Th5 Rc7 9.Th7+ Rc8 10.Tb7 Tc4 11.Rg3 f5 12.Rh4 Tc5** şi adversarii au căzut de acord asupra remizei.

Negrul a salvat acest final deoarece regele său a oprit la timp pionii liberi. Albul trebuia să taie drumul regelui negru spre flancul damei. Continuarea corectă pentru alb era **2.Td4! Tc2 3.b5 Tc5 4.Tb4 Rd8 5.b6 Rc8 6.b7+ Rb8** (Regele a reuşit să reţină pionii liberi, însă ei au avansat prea departe şi albul câştigă acum fără ajutorul regelui.) **7.Tb6 f5 8.Ta6** şi apoi **9.Ta8+** cu cîştig.

Putem deci stabili următoarea regulă importantă pentru finalurile de turnuri: trebuie să barăm drumul regelui advers spre pionii lui liberi, frânând astfel înaintarea lor şi de asemenea trebuie împiedicat regele advers să se apropie de pionii noştri care avansează.

O elocventă ilustrare a acestei reguli este finalul partidei Schlechter–Lasker, jucată în meciul pentru desemnarea campionului lumii în anul 1910 (Diagrama 472).

472



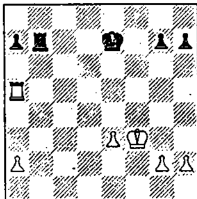
Negrul are un pion mai puţin şi, în afară de aceasta, albul ameninţă ca prin mutările c2–c4 şi Rf3–f4 să decidă repede partida. Lasker se salvează totuşi printr–o manevră profund gândită. El cedează al doilea pion, însă barează drumul regelui alb spre pionii c2 şi h4 şi limitează astfel activitatea turnului alb.

1...Te4! 2.Tc5 Rf6 3.T:a5 Tc4! 4.Ta2 Tc3+! 5.Rg2 Re5 6.Tb2 Rf6 7.Rh3 Tc6 (Albul nu are mutări utile. La mutarea 8.g4 urmează 8...Tc3+. El este nevoit să cedeze pionul c2.) **8.Tb8 T:c2 9.Tb6+ Rg7 10.h5 Tc4 11.h6+ Rh7**, remiză.

Astfel, mobilitatea regelui şi turnului negru precum şi pasivitatea pieselor albe au compensat pierderea a doi pioni.

În exemplul următor albul are avantajul unui singur pion, însă poziţia turnului este activă. Realizarea unui astfel de avantaj nu prezintă greutăţi mari, fiind necesară numai însuşirea tehnicii.

473



În diagrama 473 este dat finalul partidei Rubinstein–Lasker (Petersburg, 1909). Pionul liber „e" nu ar asigura câştigul dacă turnul negru ar fi activ şi nu imobilizat pentru apărarea pionului a7.

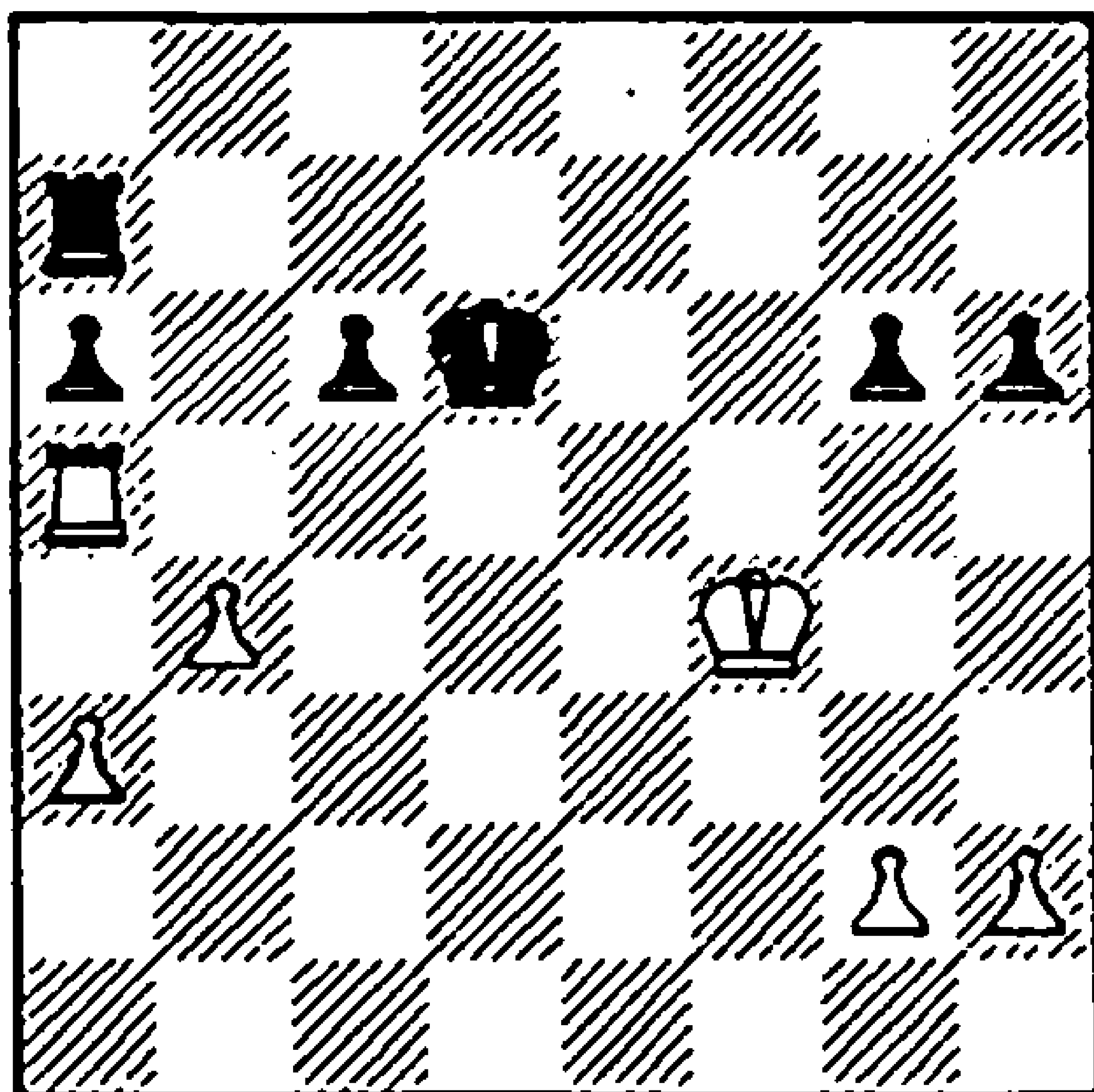
1.Ta6! (Albul limitează nu numai mobilitatea turnului ci şi a regelui negru. Amintiţi–vă de o manevră asemănătoare a lui Maroczy în partida cu Marco – diagrama 469.) **1...Rf8 2.e4 Tc7 3.h4 Rf7 4.g4 Rf8 5.Rf4 Re7 6.h5.**

Manevra începută de Rubinstein merită să fie analizată cu atenţie. Aparent, albul ar fi trebuit să treacă la înaintarea pionului „e", însă acest lucru n–ar fi hotărît soarta partidei. Avansarea pionilor de pe flancul regelui duce la crearea de noi slăbiciuni în poziţia negrului şi din a-

ceastă cauză se măreşte sfera de acţiune a turnului alb.

6...h6 (E 7.g5) 7.Rf5 Rf7 8.e5 Tb7 9.Td6 Rf8 10.Tc6 Rf7 11.a3!. Se previne contraatacul cu Tb7–b4 şi acum negrul este în zugzwang. Dacă 11...Te7, atunci 12.e6+ Rg8 13.Rg6 TeS 14.e7. La 11...Re7 decide 12.Rg6 Rf8 13.Tc8+ Re7 14.R:g7, iar la 11...Rf8 urmează 12.Rg6 Tb3 13.Tc8+ Re7 14.R:g7 T:a3 15.R:h6. Din acestă cauză, Lasker a cedat.

474



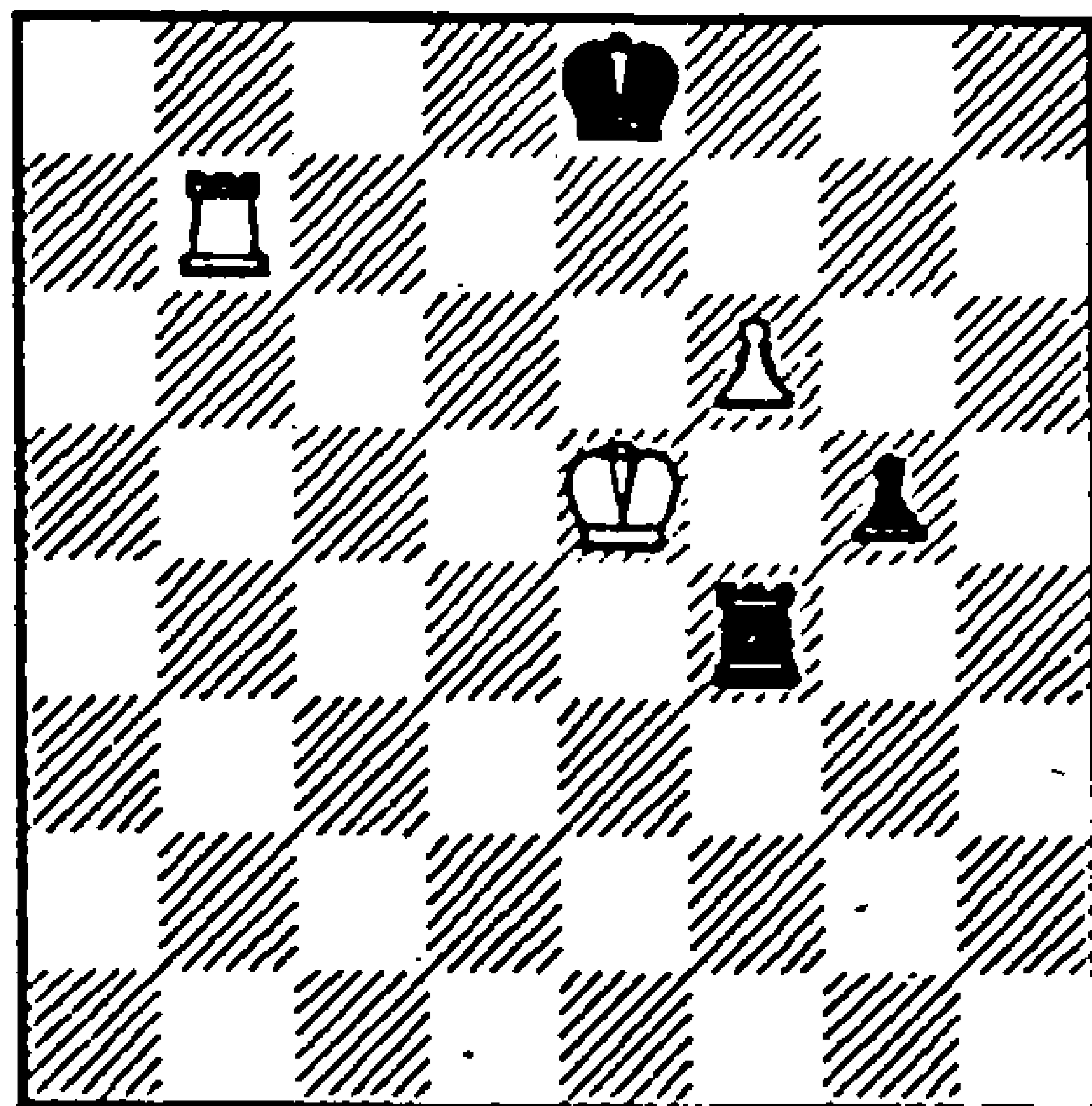
În diagrama 474 este prezentat finalul partidei Flohr–Vidmar (Nottingham, 1936). Ultima mutare a negrului a fost h7–h6. Mărind sfera de acţiune a turnului alb, Flohr a obţinut victoria.

1.h4 Re6 2.Rg4 Ta8 3.h5! g5 4.g3 Ta7 5.Rf3 Ta8 6.Re4 Ta7 7.Te5+! Rd6 (Nu este mai bine nici 7...Rf6 8.Tc5 Tc7 9.Ta5 Ta7 10.Rd4 Re6 11.Rc5 ş.a.m.d.) **8.Te8 c5 9.Td8+ Rc6 10.Tc8+ Rb6 11.T:c5** şi câştigă.

Poziţiile în care regele părţii mai slabe este supus atacului simultan al regelui, turnului şi pionului pe linia a 6–a trebuie evitate, deoarece apărarea este legată de mari greutăţi. Să vedem câteva exemple.

În diagrama 475 este dat finalul partidei Kotov–Eliskases (Stockholm, 1952). Negrul mută primul. În poziţia cunoscută a lui Philidor, negrul se salvează dând şah regelui alb din spate. În poziţia noastră însă, negrul are un pion care–l împiedică să realizeze manevra,

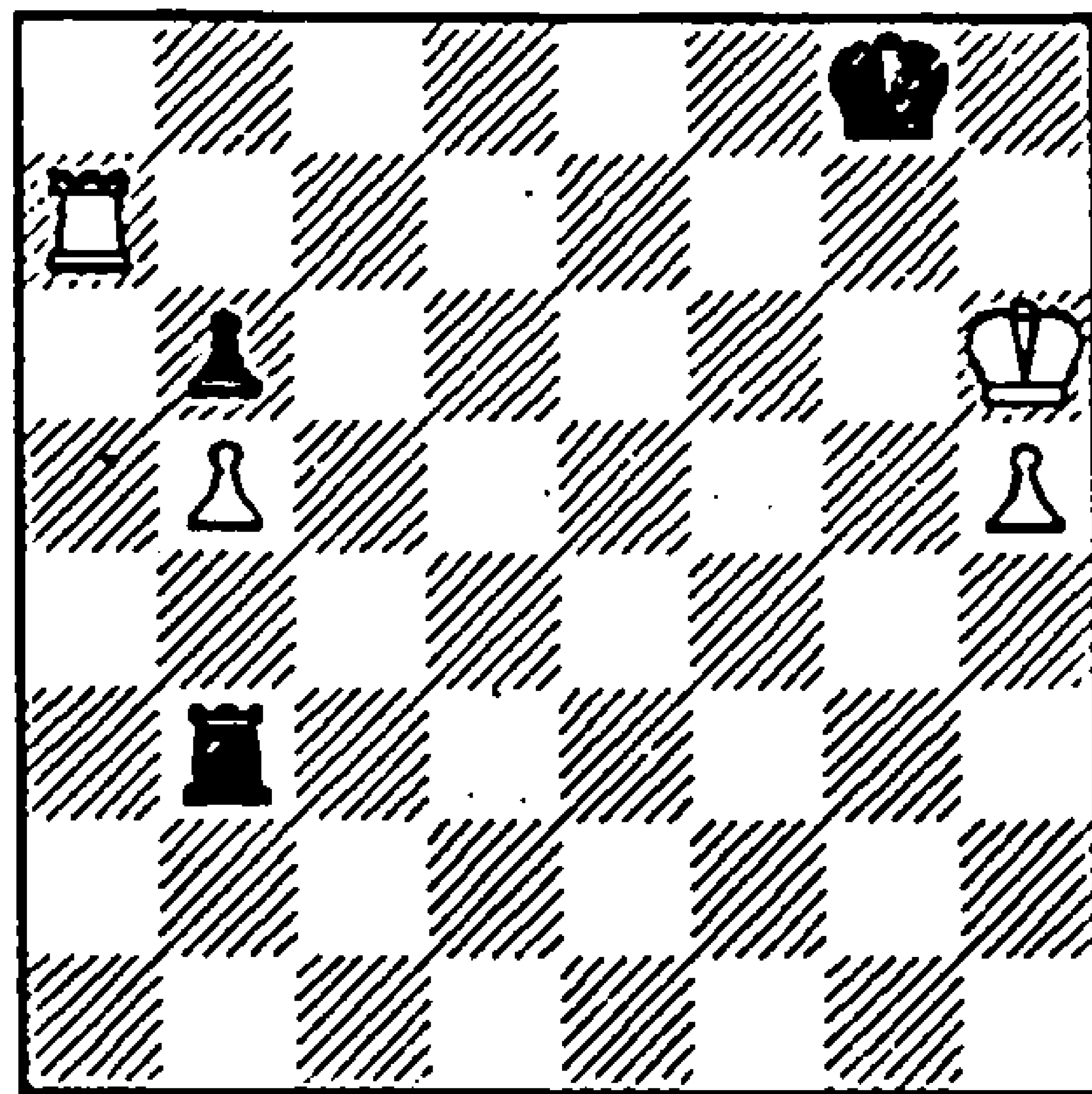
475



deoarece regele alb se ascunde în spatele acestui pion de şahurile turnului negru.

1....Tf2 2.Re6 Te2+ 3.Rf5 g4 4.Rg6 (Aici este greşit 4.f7+ Rf8 5.Rf6 Tf2+ 6.Rg6 g3 7.Tb8+ Re7 8.Te8+ Rd7 9.Te3 g2 10.Tg3 Re7 şi remiză.) **4...Tf2 5.f7+ Rf8 6.Tb8+ Re7 7.Te8+** şi negrul a cedat.

476



Poziţia din diagrama 476 a survenit în partida Levenfiş–Lisiţân (Moscova, 1935). Mutările 1.Tg7+ Rf8 2.Tg5 Rf7 nu dau mari speranţe de victorie.

S–a continuat cu **1.Tb7! T:b5 2.Rg6!** (Turnul negru, aflându–se pe linia a cincea, nu poate da acum şah regelui alb. Iată care a fost sensul sacrificiului de pion.) **2...Rf8 3.h6 Tb1 4.Tb8+** şi negrul a cedat deoarece urma 4...Re7 5.h7 Th1 6.h8D T:h8 7.T:h8 Rd6 S.Rf5.

Însumând toate analizele noastre în finalurile de turnuri, putem trage următoarele concluzii:

1. Un pion în plus în finalurile de turnuri nu asigură totdeauna victoria, în special dacă toţi pionii se află pe un singur flanc şi nu există pioni liberi.

2. Crearea pionului liber şi avansarea lui sunt principalele mijloace de atac şi de apărare în finalurile de turnuri.

3. Când avem un pion liber, el trebuie avansat cât mai repede. Avansarea trebuie susţinută de turn, care se plasează în spatele pionului.

4. Dacă adversarul şi-a creat un pion liber, trebuie să-l blocăm cu regele şi nu cu turnul, sau să-l oprim din spate cu turnul.

5. O importanţă decisivă în finalurile de turnuri o are poziţia activă a regelui şi a turnului. Uneori este necesar să cedăm un pion în schimbul activizării figurilor. Poziţia pasivă a regelui şi turnului, chiar în cazul în care forţele materiale sunt egale, duce de obicei la înfrângere.

6. Trebuie căutat să se lărgească sfera de acţiune a turnului, creând noi puncte slabe în poziţia adversarului.

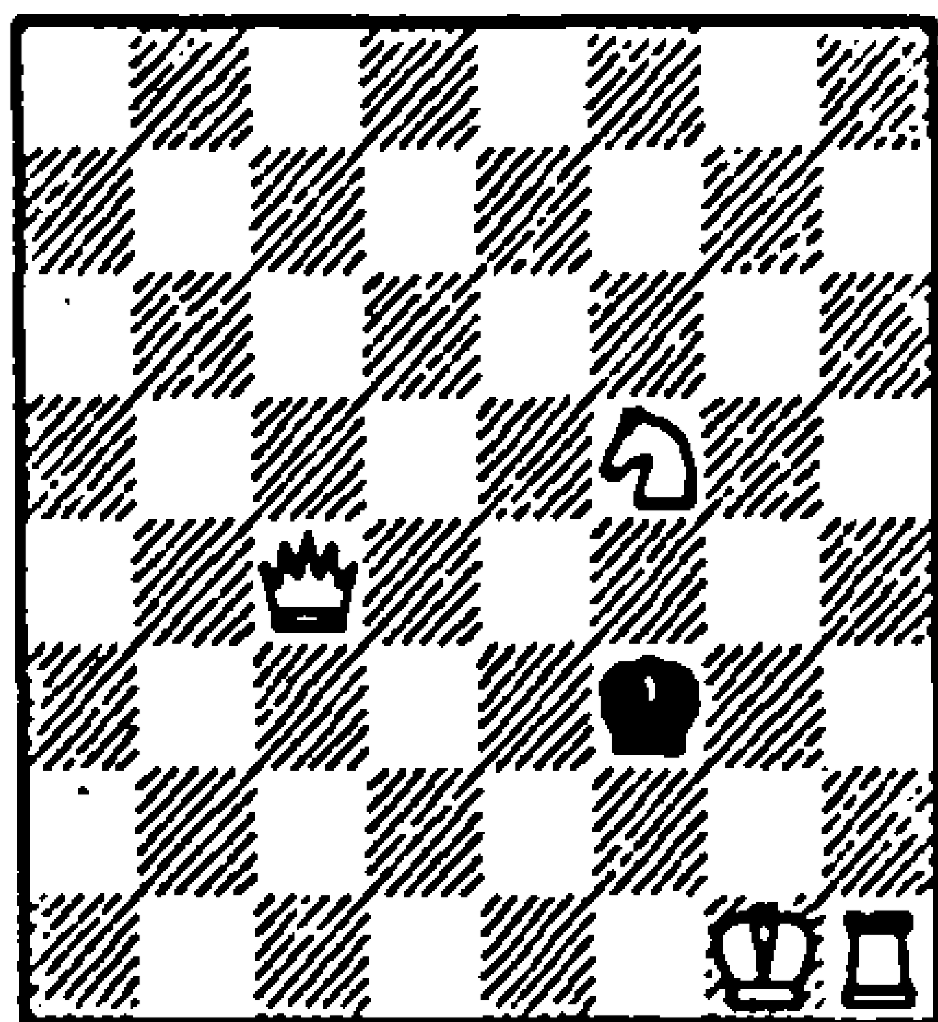
7. Trebuie evitate poziţiile în care regele se află pe ultima linie, iar turnul advers pe penultima.

8. Trebuie împiedicat accesul regelui advers spre propriul pion liber, pentru a elimina astfel piedicile în avansarea lui.

9. Trebuie barat drumul regelui advers spre pionul său liber, pentru a nu-i putea sprijini promovarea.

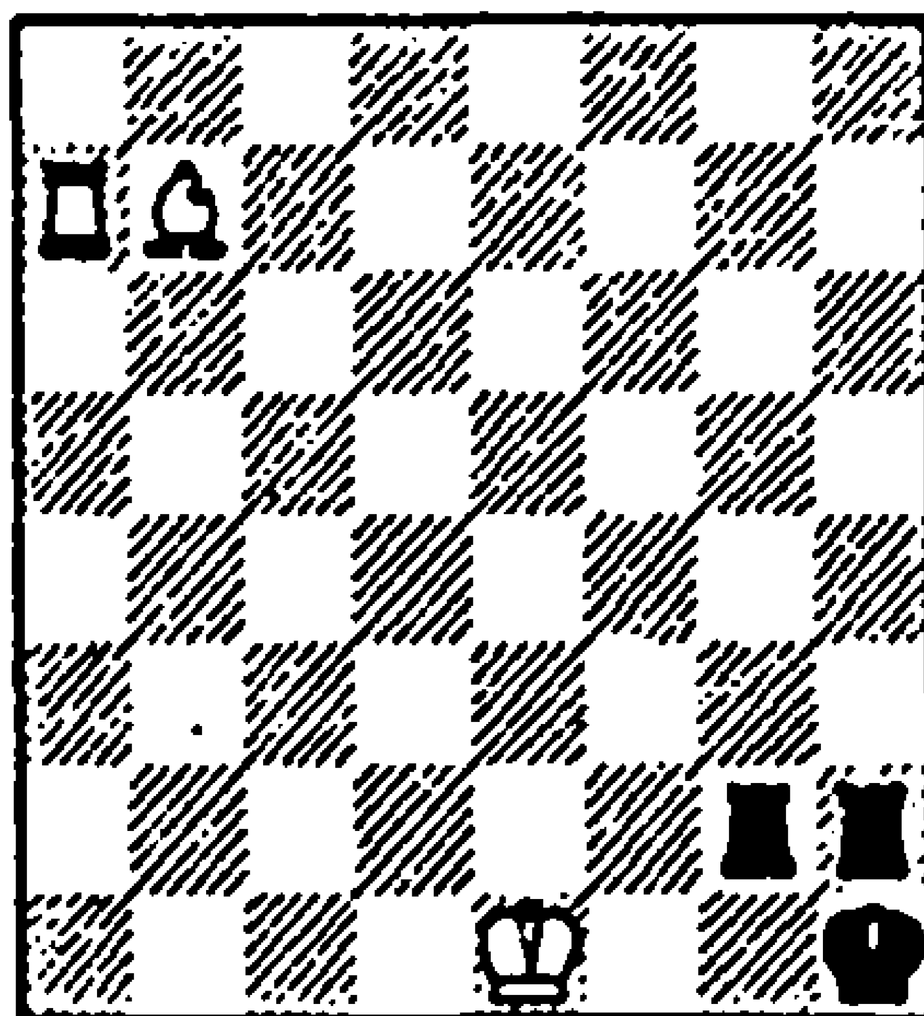
Probleme distractive

479 A.P. Guleaev



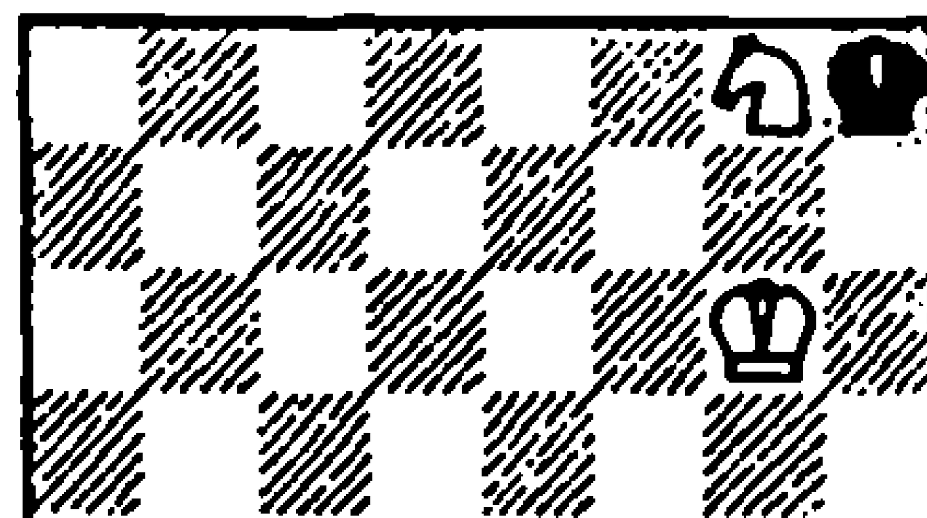
220. Mat într-o jumătate de mutare (Diagrama 479).

480 R. Moor



221. Albul ia mutarea înapoi şi dă mat într-o mutare (Diagrama 480).

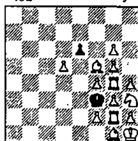
481 A.P. Guleaev



222. Albul ia îndărăt mutarea şi apoi dă mat într-o mutare (Diagrama 481).

223. Un cetăţean intră într-un club de şah şi încearcă să convingă auditoriul că, dacă negrul va repeta mutările albului, partida se va termina remiză. Chiar la prima partidă, negrul este făcut mat la mutarea a patra. Cum? Reconstituiţi partida.

482 S. Loyd



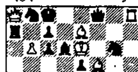
224. Mat în patru mutări (Diagrama 482).

483 S. Alapin



225. Pe ce câmp stă regele negru pentru mat în trei mutări? (Diagrama 483).

484 S. Loyd



226. Albul dă mat într–o mutare (Diagrama 484).

Anatoli Karpov, al doisprezecelea campion mondial

Credincioşi liniei adoptate până acum, deşi lumea şahului este într–o expansiune fără precedent, ne vom mărgini să urmărim numai traiectoriile fascinante ale campionilor mondiali şi ale principalilor lor adversari. Ne vom feri, de asemenea, să tragem concluzii asupra realizărilor ultimilor campioni, datorită implicării lor în actualitate. Anatoli Karpov se naşte la Zlatoust (URSS) pe data de 25 mai 1951 şi capătă primele noţiuni de şah de la tatăl său încă de la vârsta de 4 ani. Îşi începe ucenicia sub influenţa lui Tal, însă o dată cu adolescenţa trece sub îndrumarea lui Botvinnik, ceea ce este hotărîtor în formarea stilului lui Tolea, care obţine titlul de maestru la vârsta de 15 ani şi victoria în primul turneu important la Leningrad în 1966 (+5 =10 –0).



Anatoli Karpov (n. 1951)

Din anul 1969 este antrenat de S. Furman. Karpov câştigă titlul suprem la juniori în finala de la Stockholm, iar în anul următor, în 1970, i se acordă titlul de mare maestru. După cucerirea unor locuri fruntaşe în turneele din 1971 şi 1972, se califică pentru meciurile candidaţilor, ocupând locurile I-II, la egalitate cu Tal, în turneul interzonal Leningrad 1973 (+10 =7 –0) şi i se acordă pentru aceste succese primul său Oscar şahist. Apoi, în 1974, câştigă pe rând meciurile cu Polugaevski (+3 =5 –0), Spasski (+4 =6 –1) şi Korcinoi (+3 =19 –2), devenind şalangerul lui Fischer. Pentru o cât mai bună pregătire a lui Karpov, lui Furman i se alătură Gheller.

Urmare disputei regretabile dintre FIDE şi Fischer privind condiţiile de susţinere a finalei pentru titlul mondial, pe data de 3 aprilie 1975 FIDE declară că Fischer este indisponibil pentru confruntarea cu şalangerul său, decide să–l proclame pe Karpov al doisprezecelea campion mondial şi–l încoronează ca atare la Moscova, pe 24 aprilie 1975, în cadrul ceremoniei oficiale tradiţionale. Noul campion mondial declară cu acest prilej: „ ... sunt ferm hotărît să concurez sistematic la marile concursuri". Şi se ţine de cuvânt.

Între anii 1975–1977, Karpov participă la 12 turnee importante, din care câştigă 9 turnee, unul fiind cel de la Moscova 1976 (+8 =8 –1). Campionul mondial „en titre" doar acum devine campion al URSS! De asemenea, joacă în 1975 două meciuri, cel cu Petrosian (+0 =4 –0) şi cel cu Portisch (+1 =5 –0).

Meciurile pentru titlul suprem, cu un ciclu de 3 ani, ne arată un Karpov care–şi apără cu tenacitate titlul în faţa lui Korcinoi: la Baguio City (Filipine) în 1978 (+6 =21 –5) şi la Merano (Italia) în 1981 (+6 =10 –2). Totodată, în anii 1978–1982 Karpov participă la 15 turnee importante, din care câştigă 12 turnee, ceea ce este extraordinar! Campionul mondial este în-

plină formă când începe îndelungata sa confruntare cu Kasparov, care se va decide, într–o primă fază, după două meciuri însumând 72 de partide! Ambele meciuri se desfăşoară la Moscova. Primul începe în septembrie 1984 şi este oprit în februarie 1985 de către FIDE, când Karpov era în avantaj (+5 =40 –3), preşedintele Campomanes invocând epuizarea resurselor fizice şi psihice nu numai ale celor doi jucători dar şi ale celor implicaţi în organizarea meciului. Campomanes stopează definitiv meciul, prevalându–se de situaţia de forţă majoră creată, care–i dă dreptul să ia această măsură extremă. După ce FIDE aprobă un nou regulament de desfăşurare a meciului pentru titlul suprem, limitând la 24 numărul partidelor, în septembrie 1985 începe al doilea meci, care se încheie în noiembrie 1985 prin detronarea lui Karpov (+3 =16 –5).

Confruntarea celor doi continuă în meciul revanşă care se dispută la Londra şi Leningrad în iulie–septembrie 1986 şi se încheie în defavoarea lui Karpov (+4 =15 –5).

La Linares 1987, Karpov îl învinge pe A. Sokolov cu 7,5–3,5 şi se califică pentru a–l întâlni din nou pe Kasparov. Meciul pentru titlul suprem, disputat la Sevilla în octombrie–decembrie 1987, se termină la egalitate (12–12) şi Kasparov îşi păstrează titlul.

Karpov reia asaltul spre titlul suprem şi–i învinge în meciurile candidaţilor, pe rând, în 1989 la Seattle pe J. Hjartarson (3,5–1,5) şi apoi la Londra pe A. Iusupov (4,5–3,5), iar în 1990 la Kuala Lumpur pe J. Timman (6,5–2,5). Întâlnirea la vârf cu Kasparov, la finele anului 1990, care se desfăşoară la New York şi Lyon, se termină totuşi printr–un nou insucces (11,5–12,5). Mai trebuie precizat că, în ultimii ani, Karpov a fost prezent aproape la toate marile confruntări internaţionale, cu rezultate foarte bune. Din 22 de turnee jucate, în anii 1986–1990, a ocupat locul I în 9 turnee şi locurile II–III în 8 turnee. El este în şahul mondial un exponent de marcă al şcolii sovietice de şah, ca stil fiind apropiat lui Capablanca şi Petrosian, fiind mai degrabă adeptul logicii şi preciziei, al planurilor strategice solide, deşi resursele sale tactice sunt considerabile. Despre el, Botvinnik a spus: „Karpov ... deţine instinctiv capacitatea de autoprogramare. El ştie ce este avantajos pentru dezvoltarea sa şi se pregăteşte foarte conştiincios pentru realizarea ţelurilor sale". Deşi nu mai este primul în ierarhia mondială, Karpov nu pare în scădere de formă şi mai are încă multe de spus pe plan şahist.

Viktor Korcinoi apare atât de des în lupta la vârf din şah, încă din anii 1950, încât acest veşnic şalanger nu poate lipsi din galeria şahiştilor iluştri. Se naşte la Leningrad în 1931 şi este de profesie istoric. Obţine titlul de maestru internaţional în 1954, când câştigă turneul de la Bucureşti şi devine mare maestru în 1956, după victoria de la Hastings. În anii 1960, 1962, 1964 şi 1970 cucereşte titlul de campion al URSS (foto la pag. 220).

Din anul 1962 apare în turneul candidaţilor fiind în continuare nelipsit din lupta pentru titlul suprem. Apoi, în 1968, dispută meciurile candidaţilor, învingând pe Reshevsky (5,5–2,5) şi pe Tal (5,5–4,5), dar este oprit în finală de Spasski (3,5–6,5).

La următoarele cicluri este prezent cu regularitate printre candidaţi. În 1971 câştigă la Gheller (5,5–2,5), dar pierde la Petrosian (4,5–5,5). În 1974, pierde în finală la Karpov (11,5–12,5), după ce câştigase la Mecking (7,5–5,5) şi la Petrosian (3,5–1,5).



Liubomir Liubojevici
(n. 1950)

Să menţionăm că din anul 1976 Korcinoi părăseşte definitiv URSS. Devenind cetăţean elveţian, joacă la Olimpiada din 1978 în echipa Elveţiei şi obţine în anul 1982 titlul de campion de şah al noii sale patrii.

Apogeul carierei sale îl constituie anul 1977, când, în meciurile candidaţilor, obţine victorii succesive la Petrosian (6,5–5,5), la Polugaevski (8,5–4,5) şi, în fine, la Spasski (10,5–7,5), cucerind poziţia de şalanger al lui Karpov. Meciul, jucat la Baguio City în iulie–octombrie 1978, este extrem de tensionat. Se remarcă dârzenia lui Korcinoi, care, deşi mereu condus de Karpov, reuşeşte egalarea în două rânduri: 1–0; 1–1 (partida a 2–a); 4–1 (partida a 17–a); 5–2 (partida a 27–a); 5–5!! (partida a 31–a) şi în fine 6–5 (16,5–15,5) pentru Karpov, care câştigă ultima partidă. Se reaminteşte că regulamentul din acel timp dădea victoria în meci jucătorului care reuşea primul să câştige 6 partide, fără deci a ţine seama de remize. Evoluţia lui Korcinoi din acest meci îl arată egal cu Karpov, ca forţă de joc, acesta din urmă

beneficiind însă de o pregătire psihică şi fizică superioară. Oscarul şahist, obţinut de Korcinoi în 1978, confirmă cele de mai sus.

În anul 1980 Korcinoi recidivează! Mai întâi se impune în meciurile candidaţilor faţă de Petrosian (5,5–3,5), Polugaevski (7,5–6,5) şi Hübner (6,5–3,5), devenind a doua oară consecutiv şalanger. Dar vârsta îşi spune cuvântul, încât la Merano, în octombrie–noiembrie 1981, cedează în faţa lui Karpov, care conduce categoric meciul: 3–0; 4–1; 5–2 şi 6–2 (11–7).

În anii 1980–1990 Korcinoi rămâne, prin realizările sale, în elita şahului mondial, cum dovedeşte prezenţa sa în meciurile candidaţilor. În 1983 câştigă meciul cu Portisch (6–3), dar este eliminat de Kasparov, iar în 1988 pierde în sferturi la Hjartarson (3,5–4,5) la mare luptă (în prima fază: 3–3!). De asemenea, sunt remarcabile victoriile sale într–o multitudine de turnee internaţionale, situându–se pe locuri fruntaşe în foarte multe dintre ele.

Dintre cărţile scrise de Korcinoi, se remarcă: „Şahul este viaţa mea" Londra 1977, „Cele mai bune partide ale mele" Düsseldorf 1979 şi „Antişah – Baguio 1978" Wohzen 1980.

Un jucător deosebit de talentat este **Liubomir Liubojevici**, născut în Iugoslavia pe 02.11.1951, devenit MMI în 1971 şi care, din 1973, încearcă mereu să se califice printre candidaţii la titlul suprem. Coeficientul său Elo este constant 2600 în ultimii opt ani (v. anexele).

Zoltan Ribli s–a născut pe 06.09.1951 în Ungaria şi ajunge campion naţional în 1974. Momentul său de vârf este calificarea în 1983 pentru meciurile candidaţilor, când ascensiunea sa este oprită de Smâslov. În continuare, rămâne în elita marilor maeştri.

Olandezul **Jan Timman** s–a născut pe 14.12.1951 şi a câştigat primul turneu internaţional important la Hastings 1973/74. Devine campionul Olandei şi MMI în 1974, iar din anul 1979 accede în fazele superioare ale campionatului mondial. În 1986 dispută semifinalele candidaţilor, pierzând în faţa rusului Artur Iusupov, iar în 1992 este învins în finala candidaţilor de Nigel Short, liderul şahului englez.

Aleksandr Beliavski s–a născut în URSS pe 17.12.1953. Campion mondial de juniori în 1973, câştigă campionatul URSS de seniori în 1974 şi devine MMI în 1975. Se califică în 1982 pentru meciurile candidaţilor, dar pierde în sferturile de finală în faţa lui Kasparov. Face parte din echipa URSS la olimpiadele de şah din 1982–1988 şi la Cupa Mondială din 1985.

Să mai menţionăm două evenimente. În 1982 se acordă primul Oscar feminin de şah campioanei mondiale Nona Gaprindaşvili. În 1974 apare primul volum din „Enciclopedia deschiderilor în şah", sub îngrijirea lui A. Matanovici şi a altor şahişti iugoslavi, dar cu colaborarea tuturor vârfurilor şahiste mondiale. Publicarea în formă definitivă a celor 5 volume ale acestei enciclopedii se termină în 1987 şi constituie nu numai o realizare de mari proporţii ci şi o lucrare de referinţă îndelung aşteptată.

(Radu Breahnă)



Zoltan Ribli
(n. 1951)



Jan Timman
(n. 1951)



Aleksandr Beliavski
(n. 1953)

CAPITOLUL XXII

STRATEGIA ŞI IMPORTANŢA EI. EXEMPLE DE PLANURI STRATEGICE. PHILIDOR, PETROV, MORPHY, STEINITZ. CONCEPŢIILE LUI STEINITZ DESPRE JOCUL POZIŢIONAL. CIGORIN

„Tacticianul trebuie să ştie ce este de făcut când există ceva de făcut; strategul trebuie să ştie ce e de făcut când nu e nimic de făcut." **(S. Tartakover)**

În capitolele precedente s–a expus un material care a făcut cunoscut jucătorului începător principiile de bază ale dezvoltării jocului în deschidere, tactica luptei în jocul de şah, realizarea în final a avantajului obţinut în mijlocul partidei. O deosebită atenţie s–a acordat tehnicii finalurilor, deoarece este mai uşor să se înveţe acţiunea coordonată a figurilor şi pionilor atunci când forţele sunt reduse.

Cunoştinţele căpătate au o mare însemnătate pentru desfăşurarea corectă a unei partide de şah. O mobilizare greşită a forţelor în deschidere, greşelile în calcularea combinaţiilor sunt de cele mai multe ori cauzele înfrângerilor în jocul practic.

După însuşirea tacticii şi tehnicii, se poate trece la studierea unui alt element component al partidei de şah – strategia.

Strategia fixează scopurile într–o anumită perioadă a partidei. Scopul final într–o partidă de şah – acela de a face mat regele advers – se poate atinge foarte rar printr–un atac direct şi imediat asupra regelui. În stadiul „copilăriei" jocului de şah, în secolele XVI şi XVII, lupta avea în mod exclusiv un caracter tactic. Ambii adversari căutau să atace decisiv regele advers, chiar înainte de a termina dezvoltarea pieselor.

Partidele din această perioadă sunt pline de combinaţii tăioase care erau adesea greşite şi totodată întâmplătoare. Abia în secolul al XVIII–lea au apărut maeştri ai jocului de şah care au demonstrat că o partidă trebuie să se desfăşoare potrivit unui scop bine determinat, planificat şi, înainte de a atinge scopul final – matul, este necesar să se realizeze unele scopuri intermediare, care constau fie într–o mai bună dezvoltare a pieselor, fie în câştiguri de material sau obţinerea unui final favorabil. Pentru jucătorul începător, tactica şi tehnica şahului sunt mai importante decât problemele de strategie.

Problema principală a strategiei într–o partidă este de a fixa un scop şi de a elabora un plan pentru realizarea lui. Nici un jucător de şah calificat nu joacă fără plan. Este mai bine să ai un plan rău, decât să nu ai de loc. Elaborarea unui plan bun se bazează pe aprecierea poziţiei. O astfel de apreciere se formează după o practică îndelungată şi adesea nu este accesibilă şahistului începător.

Ce anume trebuie să stea la baza

elaborării unui plan? Atunci când caută o combinaţie, jucătorul se bazează pe o anumită idee apărută în baza situaţiei respective concrete. Când calculează o combinaţie, jucătorul trebuie să-i prevadă urmările, însă întotdeauna numai pentru câteva mutări. Un plan nu are limite atât de concrete, în schimb poate fi gândit adânc pentru multe mutări viitoare. La elaborarea planului, trebuie pornit de la caracterul poziţiei de pe tablă, care este determinată în mare parte de structura pionilor. Pentru o mai bună ilustrare a celor spuse mai sus, dăm două exemple.

În „Partida spaniolă" se juca deseori, într-o vreme, aşa-numita „variantă de schimb": **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.N:c6 d:c6** (Ce scop urmăreşte albul prin schimbul nebunului contra calului dacă el nu poate câştiga pionul? La 5.C:e5 va urma desigur 5...Dd4 şi apoi 6...D:e4+) **5.d4 e:d4 6.D:d4 D:d4 7.C:d4**. Acum planul albului devine clar. El are pe flancul regelui patru pioni contra trei şi, cu timpul, în această parte a tablei se poate forma un pion liber; în schimb negrul nu poate crea un pion liber pe flancul damei din cauza pionilor dublaţi pe coloana „c". Astfel, dacă se vor produce schimburi generale, negrul va pierde finalul de pioni.

Planul strategic general al albului este deci: simplificarea poziţiei prin schimburi şi trecerea cât mai rapidă în final. Dacă adversarul nu va înţelege acest plan şi nu va opune un contraplan în care să se prevadă complicarea jocului şi folosirea forţei celor doi nebuni, el va pierde repede în final.

În „Apărarea Nimzovici" se întâlneşte adesea următoarea variantă: **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0–0 5.a3 N:c3+ 6.b:c3 c5 7.Nd3 d6 8.Ce2 Cc6 9.0–0 e5.**

În această poziţie structura pionilor impune albului un plan bazat pe asaltul de pioni pe flancul regelui prin e4, f4 etc. Negrul, în schimb, îşi îndreaptă atacul asupra pionului c4, care este slab şi blocat, prin b7-b6, Ca5, Na6, Tc8 etc. Numeroase partide au fost jucate după această schemă.

Noi am examinat până acum planurile generale de luptă. Ele însă se descompun în planuri secundare. De exemplu, negrul vrând să atace pionul c4 trebuie să ia măsuri de apărare împotriva atacului albului pe flancul regelui. Apărarea negrului trebuie organizată în jurul câmpului central e5, cu ajutorul mutărilor De7, Cd7, f7-f6.

Nu sfătuim pe jucătorul începător să tindă spre elaborarea unor planuri atât de complicate, care cer un calcul pentru numeroase mutări. Până când nu va căpăta o anumită măiestrie, el nu va putea crea un plan bun, iar dacă întâmplător îl va face, probabil că nu va şti să-l realizeze. Lectura cărţilor de şah nu poate înlocui practica şi studierea elementelor jocului. În cluburile de şah putem întâlni adesea amatori „tobă de carte", care sunt plini de reţete strategice, dar care, în schimb, nu observă o combinaţie de două mutări şi sunt neputincioşi într-un final puţin mai complicat. Ei suferă înfrângeri în partide cu jucători mai slab pregătiţi teoretic, dar mai buni tacticieni. Autorul recomandă cititorilor să-şi antreneze aptitudinile tactice în partide practice, să creeze combinaţii, să înveţe să le calculeze corect, să se perfecţioneze în tehnica finalurilor. Timpul pentru studierea problemelor strategice va sosi atunci când calificarea cititorului va ajunge de exemplu la nivelul categoriei a III-a sau a II-a.

Întemeietorul strategiei contemporane a jocului de şah trebuie considerat francezul Philidor, unul dintre cei mai mari maeştri ai şahului din secolul XVIII.

Philidor a scris tratatul „Analiza jocului de şah", în care a elaborat o nouă metodă de desfăşurare a luptei, bazată nu pe combinaţii întâmplătoare ci pe un plan strategic bine gândit. Teza principală a lui Philidor era: **„Pionii sunt sufletul partidei de şah"**. Philidor considera că atacul asupra poziţiei adversarului trebuie să fie început de pioni, de preferinţă în rânduri strânse (în falangă): „Pionii înainte, figurile pe

urmă". Plecînd de la această premiză, Philidor nu recomanda ca în deschidere să fie jucat calul g1 la f3, deoarece acesta blochează pionul „f", care trebuie avansat cât mai repede. Ca jucător, Philidor nu întreprindea atacuri, ci căuta să treacă în final, pe care–l juca în mod atât de strălucit, încât şi astăzi mai trezeşte admiraţia.

Tratatul lui Philidor a avut o foarte mare influenţă asupra dezvoltării gândirii şahiste. În 1834–1835 s–a jucat un şir de meciuri între campionul Franţei, La Bourdonnais şi campionul Angliei, Mac Donnell. Partidele meciului au marcat un mare progres în ceea ce priveşte tratarea luptei în partida de şah. Influenţa ideilor lui Philidor s–a resimţit în parte şi asupra marelui maestru american Morphy şi asupra maestrului rus Petrov. Dar atât Morphy cât şi Petrov au mers mai departe şi au elaborat strategia poziţiilor deschise, la baza căreia era dezvoltarea rapidă a figurilor. Morphy sacrifica chiar un pion pentru a deschide o linie şi pentru a arunca mai repede în luptă figurile. Spre deosebire de maeştrii secolului XVIII, atacurile lui Morphy erau bazate pe un plan strategic bine gândit. Din păcate, cariera lui şahistă s–a întrerupt pe neaşteptate, iar la rândul lui Petrov n–a participat niciodată la turnee şi n–a susţinut meciuri. În perioada anilor 1851–1870 domina şcoala romantică a lui Anderssen şi a elevului său Zukertort. Anderssen şi Zukertort tratau adesea greşit poziţiile, atacurile lor impetuoase nu aveau o bază suficient de solidă, dar toate acestea erau compensate de remarcabilul lor talent combinativ, care le permitea să obţină mari succese în concursuri.

O mare contribuţie la dezvoltarea gândirii şahiste ulterioare a avut W. Steinitz (1836–1900).

Steinitz a revizuit ideile predecesorilor săi şi a elaborat un şir întreg de teze care au dat artei şahului baza sa logică şi ştiinţifică de astăzi.

Prima teză a lui Steinitz sună astfel: unui plan corect trebuie să–i preceadă o apreciere obiectivă a poziţiei. La rândul său, această apreciere a poziţiei se bazează pe o serie de caracteristici extrase din experienţa a sute şi mii de partide.

A doua teză a lui Steinitz este următoarea: dacă unul din adversari a obţinut un mare avantaj poziţional, atunci el este obligat să atace, să caute o rezolvare tactică, să caute o combinaţie. Dacă scapă această posibilitate, el poate pierde avantajul căpătat. Şi invers, dacă aprecierea poziţiei duce la concluzia că forţele sunt egale, atacul cu orice preţ duce la înrăutăţirea poziţiei celui care–l efectuează. Este inutil a căuta o combinaţie câştigătoare într–o poziţie de egalitate. Cel care are o poziţie mai slabă este obligat să treacă la o apărare susţinută şi sistematică pentru a obţine rezultatul de egalitate. Abia după aceasta el va putea să–şi aleagă o nouă ţintă.

Conform celei de–a treia teze a lui Steinitz, un mare avantaj care obligă la acţiuni decisive poate fi obţinut în urma unor serioase greşeli ale adversarului sau pe calea acumulării unor avantaje mici, treptate. Acumularea cu grijă a unor mici avantaje este unul din principiile de bază ale jocului poziţional.

Avantajele pot fi temporare sau de lungă durată.

Cele mai importante sunt:

1. Ocuparea centrului;
2. Avantajul de dezvoltare;
3. O activitate superioară a figurilor;
4. O structură mai bună a pionilor;
5. Câmpuri slabe (slăbiciuni) în poziţia adversarului;
6. Ocuparea unei coloane deschise;
7. Poziţia descoperită a regelui advers;
8. Avantajul perechii de nebuni într–o poziţie deschisă.

Sarcina fiecărui jucător constă în transformarea avantajelor temporare în cele de lungă durată şi acumularea de mici avantaje, până când va sosi momentul potrivit pentru transformarea lor într–un avantaj decisiv.

După părerea lui Steinitz, trebuie atacate punctele slabe din poziţia adversarului. Apărarea trebuie făcută judicios,

fără să se cheltuiască de prisos forţele, evitându-se, în limita posibilităţilor, crearea unor noi slăbiciuni ale pionilor.

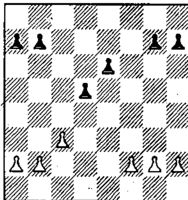
Steinitz considera regele ca o puternică figură de apărare şi adesea renunţa la rocadă. El nu se temea de atacurile adversarului şi chiar provoca intenţionat aceste atacuri, atunci când considera că ele sunt premature şi neîntemeiate.

Cititorul trebuie să cunoască principiile de bază ale lui Steinitz cu privire la aprecierea poziţiilor. Ocuparea centrului, avantajul în dezvoltarea pieselor şi activizarea figurilor au fost analizate în capitolele precedente. Acum vom analiza amănunţit problema câmpurilor slabe.

Punctul slab. Acele câmpuri care nu pot fi atacate de figuri şi în special de pionii adverşi sunt câmpuri puternice, tari pentru o parte şi slabe pentru cealaltă. Câmpurile slabe sau „slăbiciunile" apar de cele mai multe ori ca rezultat al avansării sau schimbului de pioni. „Slăbiciunile" pot constitui o foarte bună bază de susţinere pentru figurile adversarului şi din această cauză sunt periculoase, în special în zona centrală. Exemple de asemenea „slăbiciuni" sunt arătate în diagramele 485 şi 486.

După mutările de deschidere din „Apărarea franceză" **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e5 Cfd7 6.N:e7 D:e7**, negrul subminează de obicei formaţia centrală a pionilor albi prin mutările c7–c5 şi f7–f6. Schimburile efec-

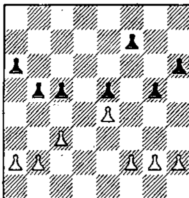
485



tuate pe c5 şi f6 pot duce la o structură a pionilor ca cea din diagrama 485.

Lupta se va da pentru ocuparea câmpurilor d4 şi e5. Dacă aceste câmpuri vor fi luate de alb şi vor fi ocupate de figurile sale, situaţia negrului va deveni dificilă. Deficienţa câmpurilor slabe constă nu numai în aceea că figurile care le-au ocupat (după terminologia lui Nimzovici „blocheri") nu pot fi forţate de pioni să le părăsească, ci şi în aceea că pionii e6 şi d5 ai adversarului apără pe „blocheri" de atacul frontal al turnurilor. Cele mai bune figuri pentru rolul de blocheri sunt caii. Dacă negrul va reuşi să recucerească câmpul e5, el va juca de îndată ce va fi posibil e6–e5 şi situaţia se va schimba imediat: în locul câmpurilor slabe d4 şi e5 se creează un puternic centru de pioni.

486



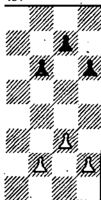
În diagrama 486 negrul are câmpurile slabe d5 şi f5. O asemenea structură se întâlneşte câteodată în „Partida spaniolă", ca urmare a mutărilor c7–c5 şi g7–g5 făcute de negru. Mutarea c7–c5 poate fi justificată, deoarece pionul c5 controlează importantul câmp d4. În afară de aceasta şi albul, prin mutarea c2–c3, a slăbit punctul d3; de aceea negrul, prin c5–c4, poate să pună stăpânire pe el. De exemplu, uneori negrul reuşeşte să manevreze calul, sub apărarea turnului, prin d7–c5, pe câmpul d3. Mutarea g7–g5 poate fi considerată ca slabă; numai extrema necesitate o poate scuza. În numeroase partide, atacul albului asupra

rocadei negrului se sprijină pe câmpul f5.

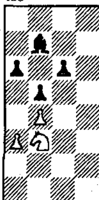
Să presupunem că, în poziţia din diagrama 486, albul a jucat b2–b3. Poate oare negrul, ca urmare a acestei mutări, să mărească presiunea asupra unuia din punctele centrale? Da, poate. Mutarea b2–b3 a slăbit câmpul c3 şi negrul, prin mutările a6–a5 şi b5–b4, obligă pe alb să facă schimb cu pionul c3 sau să-l mute la c4. Atunci albul va avea de asemenea punctul d4 slăbit. Negrul îl va ocupa cu calul şi slăbiciunea punctului d5 va fi compensată de aceeaşi slăbiciune a punctului d4.

Să punem, în diagrama 486, un cal alb la d5 şi un nebun negru la e6. Cea mai bună soluţie pentru negru este de a lua imediat la d5. În acest fel el va lichida „slăbiciunea" de la d5, e drept cu preţul formării unui pion liber al albului. El trebuie blocat cu o figură neagră; cel mai nimerit pentru aceasta este calul la d6. După ce pionul e4 va trece pe d5, negrul va putea începe lupta pentru câmpul f5. Să presupunem că, după schimbul la d5, negrul va reuşi să facă mutarea f7–f5. Situaţia se schimbă imediat: slăbiciunile d5 şi f5 au dispărut şi a apărut o falangă de pioni ameninţătoare: e5, f5, g5. De aici se trage următoarea concluzie: pătrunderea pe punctul slab d5 trebuie pregătită, urmând ca acesta să fie ocupat de o figură susţinută de alte figuri. În cazul de faţă, dacă negrul a realizat schimbul la d5, albul trebuie să caute să bată figura adversă cu o figură proprie, de exemplu cu nebunul de pe câmpul b3 sau cu turnul din d1.

487



488

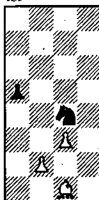


În diagrama 487 albul are slăbite câmpurile f3 şi h3. De obicei, având o asemenea poziţie a pionilor albi, nebunul se dezvoltă pe câmpul g2 pentru a apăra câmpurile slabe. Negrul are slăbit punctul g6. Dacă negrul face rocada mică, albul poate organiza atacul pe diagonala b1–h7 cu dama şi nebunul.

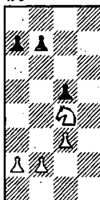
În diagrama 488 negrul are punctele a5 şi c5 slăbite. Albul a împiedicat mutarea c6–c5 şi nebunul „rău" b7 este închis.

În diagrama 489 albul ameninţă, cu mutările b2–b3 şi c3–c4, să transforme nebunul „slab" într-unul „tare". Pionii de pe câmpurile albe vor fi bine plasaţi în compania nebunului de câmpuri negre. Dar mutarea o are negrul. El joacă **1...a4!** şi albul nu are mutări care să-i elibereze jocul din cauza câmpului slab b3.

489



490



În diagrama 490 albul are intenţia să-şi păstreze calul la c4. Dată fiind ameninţarea negrului de a juca b7–b5, această mutare trebuie prevenită prin ***1.a4.*** *Poate oare acum negrul să oblige* calul să plece? Este o treabă complicată. Nu merge 1...a6? deoarece 2.a5! şi, din cauza slăbiciunii câmpului b6, poziţia

calului devine inatacabilă. Manevra corectă constă în **1...b6!**, apoi apărarea pionului b6 cu o figură şi abia acum se poate juca a7–a6 şi b6–b5.

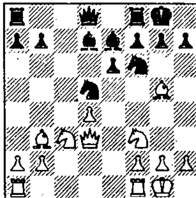
Structura pionilor. Cea mai bună poziţie pentru pioni este aceea a pionilor legaţi, dispuşi într–un rând, adică falanga de pioni. O asemenea structură a pionilor formează un lanţ apărător peste care figurile adversarului trec cu greu.

Printre structurile de pioni proaste se numără pionii dublaţi şi izolaţi, pionii înapoiaţi (de exemplu pionii h2 şi g3 faţă de pionul g4). Despre slăbiciunea pionilor dublaţi dar neizolaţi, cum ar fi de exemplu f2, g2, g3, s–a vorbit în capitolul X. Cu toate acestea trebuie să spunem că în unele deschideri se admite crearea în centru a unor pioni dubli şi izolaţi. În „Gambitul regelui refuzat" este posibilă varianta **1.e4 e5 2.f4 Nc5 3.Cf3 d6 4.Nc4 Cc6 5.d3 Cf6 6.Cc3.** În această poziţie unii teoreticieni recomandă mutarea **6...Ne6**, la care poate urma **7.N:e6 f:e6 8.f:e5 d:e5.** Slăbiciunea pionilor izolaţi este compensată suficient prin aceea că ei apără câmpurile centrale importante d5, d4, f5, f4; în afară de aceasta, negrul a deschis pentru turnuri două coloane – „f" şi „d".

Pionul izolat de pe o coloană deschisă este fără îndoială slab şi se pierde de cele mai multe ori. Asupra unui asemenea pion este mai uşor de îndreptat loviturile figurilor uşoare şi grele. Aceasta priveşte însă pionii izolaţi de pe flancuri. Pionii izolaţi în centrul tablei constituie de multe decenii obiect de discuţie în rândul teoreticienilor şi al marilor maeştri. W. Steinitz, J.R. Capablanca îi evitau totdeauna. A. Alehin, M. Botvinnik şi majoritatea marilor maeştri sovietici consideră că avantajul pionului central izolat, de exemplu al pionului alb d4, este mai mare decât viitoarea lui slăbiciune, deoarece pionul, în partea principală a partidei (jocul de mijloc), controlează punctele importante e5 şi c5 şi stânjeneşte acţiunile negrului în centru.

În diagrama 491 este dată poziţia din partida M. Botvinnik–M. Vidmar (Nottingham, 1936). În schimbul unui pion izolat la d4, albul are o dezvoltare mai bună şi mai activă a figurilor. Calul alb poate ocupa importantul punct strategic e5. Asemenea figuri avansate şi susţinute de pion se numesc avanposturi. Este drept că şi negrul are un avanpost la d5, însă avanpostul albului la e5 este mai bun, deoarece în sfera acţiunii lui intră importantul câmp f7. Desigur că, în cazul în care negrul ar fi reuşit să facă schimb de câteva figuri şi să se apropie de sfârşitul jocului, balanţa s–ar fi înclinat de partea lui. Nu este însă chiar atât de simplu să obţii simplificarea, după cum ne arată continuarea partidei.

491



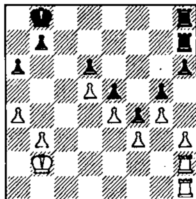
1.Ce5 Nc6 2.Tad1 Cb4?! (Pierdere de tempo. Corect era 2...Da5 3.Nc1 C:c3 4.C:c6 Ce2+! 5.D:e2 b:c6.) **3.Dh3 Nd5 4.C:d5 Cb:d5?** (Era mai bine 4...Cf:d5 5.Nc1 Tc8.) **5.f4! Tc8** (La mutarea 5...Ce4 Botvinnik a conceput o combinaţie frumoasă: 6.C:f7! R:f7 7.Tde1! şi albul recâştigă figura sacrificată cu un avantaj decisiv; sau 6...T:f7 7.D:e6 Cef6 8.N:f6.) **6.f5! e:f5 7.T:f5 Dd6** (Nici alte mutări nu salvează, de exemplu: 7...Tc7 8.Tdf1 Cb6 9.Dh4 Cbd5 10.C:f7! T:f7 11.N:d5 C:d5 12.T:f7 N:g5 13.D:g5!.) **8.C:f7! T:f7 9.N:f6 N:f6** (Sau 9...C:f6 10.T:f6 N:f6 11.D:c8+) **10.T:d5! Dc6** (Ultima cursă: la 11.Tc5 urma 11...N:d4+.) **11.Td6 De8 12.Td7** şi Vidmar a cedat.

În finaluri, pionii izolaţi, chiar şi cei

centrali, devin puncte foarte slabe.

Coloana deschisă. Despre importanţa stăpânirii unei coloane deschise s-a amintit în repetate rânduri. Pătrunderea figurilor grele pe o coloană deschisă duce la luarea în stăpânire a liniei a şaptea sau a unei alte linii de cea mai mare importanţă pentru poziţia dată, deci duce la pătrunderea în flancul sau în spatele poziţiei adversarului, fapt care este urmat adesea de câştiguri materiale.

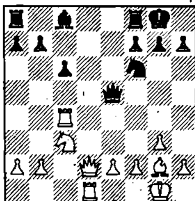
492



În diagrama 492 ambele părţi s-au pregătit pentru lupta de luare în stăpânire a coloanei „h". Decisiv este rândul la mutare. Să presupunem că acum mută albul: **1.h4!** (Negrul nu poate evita pierderi. Dată fiind ameninţarea 2.h:g5, răspunsul este forţat.) **1...g:h4 2.T:h4 Rc7 3.Th5!** (Pionul slab h6 se blochează de la început. Nu mergea imediat 3.g5, la care negrul ar putea continua cu 3...h5.) **3...Rd7 4.g5** cu câştigarea pionului h6.

Dacă negrul mută primul, urmează o manevră asemănătoare: **1...h5 2.g:h5** (Cea mai bună ieşire din situaţie. Mai rău este 2.Tg2 h:g4 3.T:g4 T:h3 4.T:h3 T:h3 5.T:g5 T:f3 sau 2.Rc2 h:g4 3.f:g4 Tc8+ 4.Rd2 Thc7 cu ideea Tc3 şi Te3.) **2...T:h5 3.Rc2** (Albul este în zugzwang) **3...T5h7** (Ameninţă cu pătrunderea turnului pe coloana „c") **4.Rd2 Ra7** (Cu ameninţarea Ra7–b6–a5–b4) **5.a5 b6 6.b4 Tb8 7.a:b6+ T:b6 8.Tb1 Tb8 9.Rc3 Tc8+ 10.Rb2 Thc7** cu pătrunderea ulterioară pe câmpul c3.

493



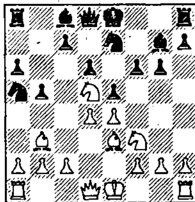
La ce duce ocuparea coloanei libere în jocul de mijloc ne arată exemplul din diagrama 493. Cu albul juca I. Bondarevski, iar negrul era la mutare:

1...Ne6 2.Td4! Tac8 3.e4 c5 4.Td6 c4 5.f4 Dc5+ 6.Dd4 Ce8 (E 7.f5) **7.D:c5 T:c5 8.Td8 f6 9.Tb8 Cc7** (Sau 9...Tc7 10.Tdd8 Te7 11.Cd5 N:d5 12.e:d5 şi înaintarea pionului „d" este decisivă.) **10.T:b7** şi negrul a cedat repede.

În capitolele despre combinaţii s-au dat numeroase exemple de atacuri asupra poziţiei deschise a regelui. Dăm mai jos un singur exemplu, care ilustrează folosirea greşită a avantajelor căpătate.

După mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cge7 4.Cc3 g6 5.d4! Ng7 6.Ng5! f6 7.Ne3 a6 8.Na4 b5 10.Nb3 d6 10.Cd5 Ca5**, obţinem poziţia din diagrama 494, luată din partida Levenfiş–Tartakover, jucată la Karlsbad în 1911.

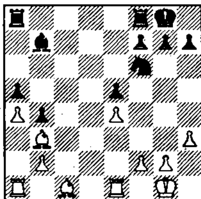
494



A urmat **11.d:e5! d:e5** (Greşit este 11...C:b3 12.e:f6 C:a1 13.f:g7 Tg8 14.Cf6+; sau 11...f:e5 12.Ng5.) **12.Nh6! Rf8.** Singura mutare posibilă. La 12...C:b3 urmează 13.N:g7, iar la 12...N:h6 urmează 13.C:f6+. Albul a căpătat un serios avantaj de dezvoltare şi poate organiza atacul, deoarece regele negru a pierdut rocada. Albul era dator să caute o combinaţie hotărâtoare. Continuând cu 13.Cb6! D:d1+ 14.T:d1 N:h6 15.C:a8 el câştiga calitatea şi partida. Dar după mutarea fără rost **13.Ne3?** negrul a răspuns cu **13...C:b3** şi a echilibrat curând partida.

Avantajul perechii de nebuni. Forţa relativă a nebunului şi calului am studiat–o în capitolul dedicat finalurilor. Slăbiciunea nebunului constă în aceea că el acţionează numai asupra câmpurilor de o singură culoare. Doi nebuni înlătură această slăbiciune prin acţiunea lor comună; în poziţiile deschise ei sunt mai tari decât un nebun şi un cal sau decât doi cai. În poziţiile închise, cu lanţuri de pioni, perechea de nebuni nu este mai puternică decât doi cai.

495



În diagrama 495 forţele sunt egale, însă poziţia deschisă condiţionează succesul acţiunii celor doi nebuni. A urmat **1.f3 Tfd8 2.Ne3 h6 3.Ted1 Nc6 4.Tac1 Ne8 5.Rf2 T:d1** (Se înţelege că este dezavantajos să pierzi coloana „d", însă negrul nu are ce face. Albul putea să–l oblige la aceasta prin mutarea Nb6.) **6.T:d1 Tc8** (Negrul vrea să aducă regele în joc prin f8–e7. Acum mutarea 6...Rf8 era inutilă din cauza 7.Nc5+.) **7.g4!** (Greşit este 7.Nb6 din cauza 7...Cd7 8.N:a5 Cc5. Albul ameninţă ca prin mutările 8.h4 şi 9.g5 să înlăture calul din f6 şi apoi să pătrundă cu turnul la d5.) **7...Nd7 8.Nb6 Ne6** (Negrul face schimb de nebuni, pentru a încerca să pătrundă cu turnul la c2.) **9.N:e6 f:e6** (Dacă 9...Tc2+, atunci 10.Re3 f:e6 11.Td2.) **10.Td8+ T:d8 11.N:d8 Cd7 12.N:a5 Cc5 13.b3! C:b3 14.N:b4 Cd4 15.a5** şi negrul a cedat.

Acestea sunt principiile lui Steinitz, principii care şi–au păstrat valabilitatea până în ziua de astăzi. Cunoaşterea lor îl va ajuta pe cititor să joace corect. Şahiştii începători uită că pionii nu mai merg înapoi şi adesea permit crearea unor slăbiciuni în poziţia lor. De cele mai multe ori asemenea greşeli se fac datorită unui atac pripit cu pionul asupra unei figuri adverse. Figura pleacă de sub atac, iar slăbiciunea formată rămâne. Înainte de a ataca figura adversă cu un pion sau cu o figură, este necesar să se analizeze utilitatea atacului respectiv. Oare duce atacul la câştig de material sau de timp, oare figura atacată va fi mutată pe o poziţie mai bună sau mai rea? Dacă figura adversarului se află pe un câmp neavantajos se va urmări reţinerea ei pe loc pentru a trage foloase din această împrejurare. În ceea ce priveşte piesele proprii, trebuie să căutăm permanent să le asigurăm câmpuri active şi bine apărate. De asemenea, la timpul oportun, să ştim a ne regrupa forţele.

Concepţiile lui Steinitz au fost completate şi lărgite de Lasker, Tarrasch, Rubinstein. Unele teze ale lui Steinitz au fost ridicate de continuatorii săi la rangul de dogme intangibile.

Contemporanul lui Steinitz, maestrul rus Cigorin (1850–1908) a luat poziţie împotriva unor exagerări, ca afirmaţia lui Steinitz că sacrificiul pionului în „Gambitul Evans", în „Apărarea celor doi cai", în „Gambitul regelui" nu este just. Cigorin era duşmanul unor asemenea for-

mulări neargumentate şi în întâlnirile lui cu Steinitz juca adesea în stil de gambit, în multe cazuri ieşind învingător.

EXERCIŢII

a. Jucaţi poziţia din diagrama 491 cu un partener, atât pentru piesele albe cât şi cu piesele negre, pentru a studia avantajele şi dezavantajele pionului central izolat.

b. Jucaţi cu negrul în compania unui partener poziţia din diagrama 495. Veţi putea găsi apărarea necesară pentru a obţine remiza?

Garri Kasparov, al treisprezecelea campion mondial

Aţi observat desigur, stimate cititor, cum cariera campionului mondial se împleteşte strâns cu cea a şalangerilor săi,iar stilul său de joc este tributar marilor şahişti ai trecutului. De aceea, în cele ce urmează, vom insista mai puţin asupra rezultatelor tehnice ale luptei şahiste, cât asupra modului în care s-a format şi se manifestă personalitatea puternică a campionului mondial. Pentru alte precizări, trimitem cititorul să consulte încheierea cap.XXIII şi anexele cărţii de faţă, cronologia şahistă sinoptică universală şi evoluţia coeficienţilor Elo ai elitei şahiste în ultimii opt ani.


Garri Kasparov
(n. 1963)

Garri Kasparov se naşte la Baku (Azerbaidjan), într-o familie de şahişti amatori, pe data de 13 aprilie 1963. Tatăl său Kim Vainştein este profesor şi mama sa Klara Kasparova este inginer. Capătă primele elemente de şah în familie, dar intră curând într-un cerc de şah pentru şcolari. Primul său instructor, Oleg Privoroţki, îi călăuzeşte cu dragoste paşii, încât, la vârsta de numai 9 ani, participă la concursurile şcolare şi obţine categoria I la şah.

Kasparov mărturiseşte: „Consider partidele lui Alehin drept modele exemplare şi le apreciez foarte mult. Fără îndoială, în copilărie am fost puternic influenţat de jocul lui Alehin şi am încercat, pe cât posibil, să joc în maniera lui, care se poate numi universală. Apoi am început să-mi dezvolt propriul meu stil, născut bineînţeles din partidele lui Alehin. În această perioadă mi-au fost de mare ajutor sfaturile şi recomandările primite de la M. Botvinnik, a cărui şcoală de şah am urmat-o din 1973 până în 1978."

Garri primeşte în 1975 o grea lovitură din cauza decesului tatălui său, dar, sprijinit cu atenţie de mama sa, îşi continuă neabătut ascensiunea: candidat de maestru în 1975, maestru în 1978 şi mare maestru în 1980. Primele apariţii în arena internaţională sunt remarcabile: locul III-VI la Campionatul mondial al cadeţilor, Lille 1976 (+5 =2 -2) şi locul III la ediţia din anul următor, la Cagnes-sur-Mer (+6 =3 -2). Ele au fost însă precedate de cucerirea titlului de campion de juniori al URSS, cu uşurinţă, întâi la Tbilisi 1976 (+5 =4 -0) şi apoi la Riga 1977 (+8 =1 -0).

Primele sale mari turnee sunt Memorialul Sokolski, Minsk 1978 (locul I: +11 =4 -2) şi, în acelaşi an, finala Campionatului URSS de la Tbilisi (loc IX: +4 =8 -8).

Titlul de campion mondial al juniorilor îl cucereşte la Dortmund 1980, fără înfrângere, iar la Frunze 1981, în finala Campionatului URSS, se clasează pe locul I-II (+10 =5 -2).

Garri, ajutat de energica sa mamă şi apoi de o întreagă echipă de secundanţi, se avântă în cucerirea Olimpului şahist. La interzonalul de la Moscova 1982, se situează pe locul I, fără înfrângere (+7 =6 -0), iar în meciurile candidaţilor din anii 1983-1984 învinge cu uşurinţă întâi pe Beliavski (+4 =4 -1), apoi pe Korcinoi (+4 =6 -1) şi, în fine, pe Smâslov (+4 =9 -0).

Datorită rezultatelor sale excepţionale, Kasparov este răsplătit cu Oscarul şahist atât în 1982 cât şi în 1983, deşi atunci campion mondial era totuşi Karpov.

Începe, în sfârşit, succesiunea celor 72 de partide jucate de Karpov şi Kasparov în cele două

meciuri de la Moscova din 1984 şi 1985, care au intrat în istoria şahului ca cea mai lungă întâlnire pentru titlul mondial. Trecând peste intervenţia intempestivă a preşedintelui FIDE, F. Campomanes, care a dispus întreruperea primului meci, fapt considerat ca nereglementar de Kasparov, deşi în acel moment scorul era în favoarea lui Karpov (5–3), şalangerul se mobilizează exemplar şi în al doilea meci reuşeşte să devină al treisprezecelea campion mondial. Rezultatul meciului, deşi strâns (+5 =16 –3), ne arată un Kasparov mai decis, deja conştient de maniera în care trebuie să lupte pentru supremaţie.

El declară: „Lupta în meci a fost excepţional de grea. Poate că motivul pentru care acesta a fost unul dintre cele mai disputate meciuri din toată istoria campionatelor mondiale este că ne cunoaştem foarte bine. Este totuşi greu să spun ce factori au determinat superioritatea mea în a doua jumătate a meciului. Poate o mai flexibilă pregătire în deschidere, ori în strategia generală a meciului, sau poate faptul că am reuşit să joc pe «teritoriul» lui Karpov." Cu altă ocazie, Kasparov spune: „Fiecare jucător are stilul său propriu, a cărui cunoaştere în detaliu este foarte dificilă. S–a spus adesea că stilul lui Karpov este foarte greu de înţeles. Explicaţia acestui fapt cred că stă în aceea că un campion mondial îşi depăşeşte adversarii în înţelegerea şahului. Anatoli Karpov poate exploata avantaje poziţionale atât de mici încât, înaintea primului nostru meci, nu înţelegeam cum procedează. Numai după ce am jucat atât de multe partide cu el am început să înţeleg cum trebuie să–l combat."


Artur Iusupov
(n. 1960)


Nigel Short
(n. 1965)

După cum se ştie, în meciul revanşă, jucat la Londra şi Leningrad în 1986, Kasparov învinge (+5 =15 –4), dar nu fără mare luptă. Înaintea meciului, campionul mondial afirmase: „Este mai uşor să cucereşti o fortăreaţă decât s–o aperi. De aceea nu mi–am permis să fiu leneş în pregătire şi am muncit din greu. Şansele în meci sunt aproximativ egale. Rezultatul va depinde foarte mult de pregătire, formă sportivă şi claritate psihică."

La Olimpiada Dubai 1986, Kasparov confirmă înalta sa clasă la masa I a echipei URSS (+7 =3 –1), ca şi în turneele internaţionale de la Bruxelles din 1986 (+6 =3 –1) şi din 1987 (+6 =5 –0), când se situează pe locul I.

Între timp, Karpov cucereşte din nou poziţia de şalanger. În meciul de la Sevilla din 1987, Kasparov reuşeşte „in extremis" egalitatea (+4 =16 –4), printr–o victorie în ultima partidă, păstrându–şi astfel titlul.


Boris Ghelfand
(n. 1966)


Pia Cramling
(n. 1963)

Grupul format din Kasparov, Karpov şi Timman reuşeşte în 1986 înfiinţarea Asociaţiei marilor maeştri (G.M.A.) care îşi propune să reprezinte şahul de înaltă performanţă atât faţă de FIDE cât şi faţă de organizatorii marilor concursuri internaţionale şi eventualii sponsori ai acestora. Una dintre iniţiativele G.M.A. este lansarea Cupei mondiale care reuneşte, într–un circuit de turnee, elita marilor maeştri. Prima ediţie a Cupei mondiale se desfăşoară în 1988 şi

1989, în localitățile Bruxelles, Belfort, Reykjavik, Barcelona și Skelleftea, cu următorul clasament final: I Kasparov 83p, II Karpov 81p, III Salov 68,5p, IV Ehlvest 68p, V–VI Liubojevici, Nunn 66,5p, VII–VIII Beliavski, Short 63,5p, IX–X Hübner (3 turnee), Timman 57,5p, XI A. Sokolov 57p, XII Portisch 56p, XIII Tal 55,5p (3 turnee), XIV Sax 54p, XV U. Andersson 53,5p, XVI Seirawan 52,5p, XVII Ribli 52p, XVIII Speelman 49,5p, XIX Vaganian 49,5p (3 turnee), XX Iusupov 47,5p, XXI Spasski 45,5p, XXII Pr. Nikolici 43,5p, XXIII Korcinoi 43p, XXIV Hjartarson 40p, XXV Nogueiras 37p.

Ultimul act al confruntării Kasparov–Karpov pentru titlul suprem s–a desfășurat la New-York și Lyon în octombrie–decembrie 1990 și s–a încheiat cu rezultatul de 12,5–11,5 în favoarea lui Kasparov. Menționăm că șalangerul a reușit totuși să egaleze scorul după partida a 7–a (3,5–3,5) și a 17–a (8,5–8,5). De remarcat coeficienții Elo cu care cei doi s–au prezentat înaintea meciului: Kasparov 2800, Karpov 2730 (Fischer, la apogeu, atinsese 2775).

Câteva cuvinte despre șahiștii în plină ascensiune ale căror portrete se găsesc alăturat. **Artur Iusupov**, născut în URSS pe 13.02.60, devine campion mondial de juniori la Innsbruck în 1977 și obține titlul MMI în 1980. Se califică în meciurile candidaților din 1986, însă pierde finala în fața lui Andrei Sokolov. În ultimii opt ani se menține în elita marilor maeștri. **Nigel Short** s–a născut pe 01.06.65 în Anglia și obține locul 2 în campionatele mondiale de juniori din 1979 și 1980. Victorios în mai multe turnee importante, primește titlul MMI în 1984 și se află printre candidații la titlul mondial din 1985. Câștigă finala candidaților din 1992, obținând dreptul de a–l întâlni pe Kasparov pentru titlul suprem. Tânăra speranță a fostului URSS, **Boris Ghelfand** (n. 24.06.68), ajunge campion mondial de juniori în 1987 și primește după încă doi ani titlul MMI. Joacă în puține turnee internaționale, însă cu rezultate foarte bune: locul 2 la Tilburg (1992) și München (1993), repectiv locul 1 la Moscova (1992). Se califică pentru meciurile candidaților, câștigând turneul interzonal de la Manila din 1990 (9/13). În primul tur, în 1991, trece de Pr. Nikolici (5,5–4,5), dar este eliminat în al doilea de Nigel Short cu 5–3. Suedeza **Pia Cramling** s–a născut pe 23.04.63 și obține titlul MMI feminin în 1982. I se atribuie Oscarul șahist feminin în 1983, când este declarată MI masculin, datorită bunelor rezultate din turneele de șah bărbătești. Participă în 1986 la turneul candidatelor de la Malmö și se califică în 1993 pentru meciurile candidatelor din anul următor.

Să încheiem această prezentare cu câteva citate, lăsând viitorul să pună concluziile finale.

Tigran Petrosian (când Kasparov abia intrase în elita mondială): „Talentul unui mare jucător se manifestă mai ales în capacitatea sa de a asimila tot ceea ce este nou, iar Garri este dotat cu acest dar prețios."

M. Iudovici: „Alegerea pe care o face Kasparov în privința deschiderilor îi este caracteristică. Ea este invariabil determinată nu de moda zilei ci de ceea ce dorește să obțină în jocul de mijloc."

S. Makarâcev: „Posedând cunoștințe aproape enciclopedice despre șah, Kasparov poate cu mare ușurință să varieze strategia deschiderii."

În fine, Kasparov despre el însuși: „Complicațiile sunt teritoriul meu."

(Radu Breahnă)



Vestitele surori Polgar (HUN), toate MMI feminin; de la stânga la dreapta: Iudit (n. 1976), Szofia (n. 1974) și Zsusza (n. 1969). Judit și Zsusza au obținut și titlul de MMI masculin, iar Szofia pe cel de MI masculin.

CAPITOLUL XXIII

ŞCOALA DE ŞAH RUSĂ ŞI SOVIETICĂ

„Şahul pentru mine e o lume deosebită, o lume de luptă, de planuri şi pasiuni."
(S. Prokofiev)

NC – Manualul de faţă ar fi fost incomplet dacă s-ar fi renunţat la acest ultim capitol. Desigur, textul lui Levenfiş a fost corectat de unele greşeli şi au fost îndepărtate exagerările partizane.

Dar putem face abstracţie de tot ceea ce s-a întâmplat la vecinii noştri în ultimul secol? Iar ca şahişti nu trebuie, în continuare, să învăţăm de la înaintaşii noştri? Să nu uităm că, în anul 1994, primii doi şahişti ai lumii au fost cetăţeni ai URSS şi că ei au învăţat, în primul rând de la şcoala sovietică, cum să-şi modeleze stilul de joc. Invităm deci citi-torul să studieze cu atenţie şi acest capitol, care completează galeria şahiş-tilor iluştri pe care i-am prezentat în finalul capitolelor precedente, cuprizând partide devenite clasice în literatura şahistă.

În arena şahistă internaţională Rusia a fost reprezentată pentru prima oară de Jänisch, care a jucat după primul turneu internaţional de la Londra un mic meci cu Staunton şi apoi cu Winawer, participant la turneul din 1867 desfăşurat la Paris. Dar atât Jänisch, cât şi Winawer, un negustor din Varşovia, erau foarte puţin legaţi de viaţa şahistă rusă. După cum se ştie, Petrov n-a participat la concursuri. Urusov, Şumov, Schiffers erau maeştri foarte talentaţi, însă numai eminentul şahist Mihail Ivanovici Cigorin a ridicat pentru prima oară faima şahului rus şi i-a asigurat un loc de cinste în lume.

Cigorin n-a negat câtuşi de puţin toate tezele „noi" ale şcolii lui Steinitz. Există numeroase partide ale lui Cigorin pe care le-a câştigat jucând strict poziţional. Dar Cigorin nu putea să se împace cu înţelegerea mecanică a centrului, enunţată de Tarrasch, nici cu negarea de Steinitz a jocului de gambit, nici cu neîncrederea în posibilitatea luptei tactice fără acumularea de avantaj material, nici cu „raţiunea prudentă" a lui Lasker care ar fi – chipurile – baza în lupta şahistă. Cigorin considera că în şah sunt multe elemente artistice, iar în artă adesea este hotărâtoare nu logica, ci inspiraţia, bogăţia de idei. Fără să ţină seama de dogmele şcolii „noi", Cigorin crea poziţii complicate în care reţetele „noii" şcoli erau puţin folositoare şi lupta era decisă de măiestria tactică. Acest fapt nu era o întoarcere la „vechea" şcoală a lui Anderssen, după cum au afirmat criticii lui Cigorin. Ideile lui au fost înţelese pe deplin numai în zilele noastre.

Jucând cu albul sau cu negrul, Cigorin căuta totdeauna să obţină iniţiativa. Din această cauză, el era atras spre deschideri în care, cu preţul unui pion, căpăta pentru mult timp posibilitatea de a domina jocul. Cigorin era un mare cunoscător al unor deschideri ca „Gambitul Evans", „Apărarea celor doi cai", „Gambitul regelui". Dar şi în alte deschideri, ca de pildă „Partida spaniolă", „Gambitul damei", „Apărarea indiana veche", el a avut contribuţii importante,

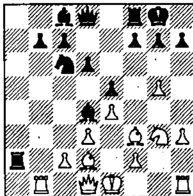
unele valabile şi astăzi.

Sacrificând la începutul jocului un pion, Cigorin tindea spre un joc complicat de figuri. Strategia lui consta în pregătirea şi crearea de poziţii complicate de ambele părţi, în care primul rol îl aveau nu reţetele dogmatice, ci fantezia, inspiraţia, intuiţia – pe scurt talentul jucătorului. Nu trebuie să uităm că Cigorin a avut de luptat la tablă cu maeştri care excelau în jocul de apărare ca Steinitz, Lasker, Tarrasch.

Jocul lui Cigorin nu era unilateral. El ştia să desfăşoare şi o apărare complicată, însă apărarea lui nu era niciodată pasivă şi se baza pe contraatacuri. Cigorin nu juca voit pentru simplificarea jocului, însă, când ajungea în final, dădea dovadă şi aici de o tehnică foarte avansată, în special în domeniul finalurilor de turnuri. Cigorin era de asemenea un excelent analizator.

În capitolele precedente, am dat câteva din partidele lui Cigorin. Dăm mai jos o poziţie din partida lui cu Zukertort jucată la Viena în 1882 (Diagrama 496).

496



Albul atacă pe flancul regelui. Cigorin, fiind la mutare, răspunde la aceasta cu un profund plan strategic, bazat pe sacrificiul calităţii pentru un pion, ceea ce restabileşte egalitatea materială, spre a obţine un atac puternic.

1...f6! 2.c3 (La mutarea 2.h4 putea urma 2...f:g5 3.h:g5 T:c2! 4.D:c2 T:f3 cu un atac asemănător celui din partidă.) **2...T:d2! 3.D:d2 f:g5! 4.Cf5** (Este mai bine decât 4.c:d4 T:f3 5.d:e5 C:e5 cu ameninţarea 6...T:g3 şi 7...Cf3+.) **4...Nb6 5.Ng4 N:f5 6.e:f5 g6! 7.Da2+ Rg7 8.f:g6 N:f2+ 9.Rd1 h:g6** (Totul a fost calculat cu precizie de Cigorin. Dacă albul ia pionul b7, atunci, după 10...Nb6, pierde calitatea, deoarece turnul va fi închis.) **10.Tf1 Nb6 11.T:f8 D:f8 12.De2 Df4 13.Ta1 Na5! 14.Ta3 b6 15.Nd7 Ce7 16.Rc2 Cd5 17.Nc6 Ce3+ 18.Rb2 d5! 19.Ta4 d4 20.c:d4 e:d4** (Prin manevre strălucite, Cigorin a obţinut o poziţie câştigătoare. Următoarea greşeală a albului grăbeşte numai rezultatul firesc al partidei.) **21.Df3? Dh2+** şi Zukertort a cedat. Dacă 22.Ra3, atunci 22...Nc3, iar la mutarea 22.Ra1 (sau 22.Rb1) negrul dă mat în două mutări.

Dintre contemporanii lui Cigorin s–a remarcat A. Rubinstein care s–a întâlnit nu o dată cu Cigorin în turneele din Rusia. Cu toate că prin stilul său de joc Rubinstein făcea parte din „şcoala poziţională", iar în partidele sale a dovedit că ştie să joace partide strategice, el a învăţat de la Cigorin studierea sistematică a deschiderilor, a activizării pieselor şi măiestria excepţională în jucarea finalurilor de turnuri. Unele scheme de deschidere, de exemplu, în „Partida engleză", au fost luate de Rubinstein din partidele lui Cigorin. Fără îndoială că şi varianta de gambit din „Deschiderea celor patru cai" (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nb5 Cd4), descoperită de Rubinstein, conţine multe idei ale lui Cigorin. În anii 1912–1914 Rubinstein era considerat ca principalul adversar al campionului lumii, Em. Lasker.

În 1909, la Petersburg a fost organizat un turneu internaţional de maeştri, în memoria lui Cigorin, şi un alt turneu al amatorilor din întreaga Rusie. La turneul internaţional, Rusia a fost reprezentată de Rubinstein, Bernstein, Duz–Hotimirski, Znosko–Borovski, Nenarokov şi Freiman. Aceste turnee au trezit un mare interes în ţară şi, ca urmare, curând a apărut o întreagă pleiadă de tineri şahişti: Alehin, Bogoliubov, Verlinski,

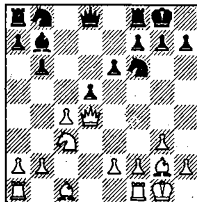


Echipa URSS în meciul amical cu SUA din 1946. De la stânga la dreapta: jos – V. Smâslov, G. Levenfiş, S. Flohr, A. Lilienthal; sus – I. Bondarevski, P. Keres, D. Bronştein, M. Botvinnik, V. Ragozin, A. Kotov.

Levenfiş, I. Rabinovici, Romanovski, Rotlevi. Pe drumul măiestriei poziţionale a lui Rubinstein au mers Rabinovici şi Rotlevi, dar toţi ceilalţi erau în întregime sub influenţa ideilor lui Cigorin.

Marele talent al lui Alehin s-a reliefat încă de la primele lui concursuri. În turneul de amatori pe întreaga Rusie (1909) el a cucerit primul loc. În 1914, la marele turneu internaţional de la Petersburg, Alehin a ocupat locul al treilea, după Lasker şi Capablanca, clasându-se înaintea unor maeştri renumiţi ca Rubinstein, Tarrasch, Marshall, Nimzovici şi alţii. În acelaşi an, Alehin a ieşit învingător în turneul internaţional de la Mannheim. Fantezia lui Alehin era inepuizabilă, combinaţiile lui profunde, inegalabile. Ca şi Cigorin, Alehin era un minunat cunoscător al teoriei deschiderilor şi al finalurilor. Planurile sale strategice se terminau adesea prin lovituri tactice foarte ascunse.

497



În diagrama 497 este dată poziţia din partida Alehin–Bogoliubov (Budapesta, 1921).

1...Cc6 2.Dh4 d:c4 (În speranţa că va urma 3.D:c4, după care ar continua 3...Ce5 4.Db5 N:g2, cu egalarea jocului.) **3.Td1! Dc8 4.Ng5 Cd5 5.C:d5 e:d5 6.T:d5!** (O mutare neaşteptată. După 6.N:d5 Ce5, albul n-ar fi obţinut nimic, în timp ce acum atacul său devine imparabil.) **6...Cb4 7.Ne4! f5** [Negrul nu are apărare. Dacă 7...g6, atunci 8.Nf6, ameninţînd 9.Dh6 sau 9.D:h7+ R:h7 10.Th5+ Rg8 11.Th8 ≠. Nu salvează nici 8...C:d5 din cauza 9.N:d5 h5 10.Nc3! şi negrul nu poate să se apere de mutarea 11.Df6. Dacă 7...h6, atunci 8.N:h6 f5 (Altfel urmează 9.Dg5 sau 9.N:g7) 9.Dg5 Dc7 10.N:g7 D:g7 11.D:g7+ R:g7 12.Td7+ Tf7 13.T:f7+ R:f7 14.N:b7.]



Meci – turneul candidaţilor, Haga–Moscova, 1948. De la stânga la dreapta: Paul Keres, Vasili Smâslov, Samuel Reshevsky, Max Euwe, Mihail Botvinnik.

8.N:f5! T:f5 9.Td8+ D:d8 10.N:d8 Tc8 11.Td1 Tf7 12.Dg4 şi negrul a cedat curând partida.

Observaţi cât de fulgerător a organizat Alehin atacul pe flancul regelui.

Războiul din 1914 a destrămat legăturile şahiste internaţionale, situaţia din Rusia a devenit din ce în ce mai grea, iar redresarea, după încheierea păcii, a fost dificilă. Familia maeştrilor s-a împuţinat.

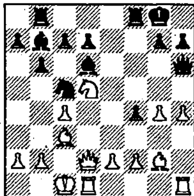
Statul sovietic a sprijinit dezvoltarea şahului atât ca sport, cât şi ca una din formele culturii. Încă de la mijlocul deceniului al treilea au început să iasă în evidenţă nume noi: Botvinnik, Riumin, Alatorţev, Kan, Ostrovski, Ragozin şi alţii. La campionatele din anii 1931 şi 1933 primele locuri au fost ocupate de Botvinnik, Riumin şi Alatorţev.

Curând a venit vremea ca şahiştii sovietici să-şi măsoare din nou forţele cu şahiştii din străinătate. În anul 1935, la cel de al doilea turneu internaţional de la Moscova, Botvinnik a împărţit primul loc cu Flohr, iar trei maeştri sovietici s-au clasat, în primele şase locuri.

Pentru a caracteriza stilul maeştrilor din vechea generaţie, cât şi pe acela al generaţiei următoare, dăm mai jos câteva exemple.

Iată finalul partidei N. Riumin–M. Euwe, jucată la Leningrad în 1934 (Diagrama 498).

498



1.g5 De6 2.Dd4 Df7 3.h5! (Ameninţă 4.h6 şi 5.g6) **3...Ce6 4.Dd3 Cc5 5.Dd2 f3** (Euwe consideră că prin sacrificiul pionului se va slăbi atacul. La 6.N:f3 ar urma 6...Nf4! 7.C:f4 N:f3 8.e:f3 D:f4.) **6.g6! Df4!? 7.C:f4 N:f4 8.e3 f:g2** (În schimbul damei sacrificate, negrul a obţinut două figuri şi un periculos pion avansat la g2 şi speră să obţină iniţiativa, însă Riumin duce până la capăt atacul, cu multă măiestrie.) **9.Th4 Ng5 10.g:h7+ R:h7 11.Dc2+ Rg8 12.Tg4 Ce6** (La mutarea 12...Nh6 urmează



Echipa feminină a URSS, locul 1 în Olimpiada a IX–a (fem.). La Valletta (Malta), 1980. De la stânga la dreapta: Nona Gaprindaşvili, Nana Aleksandria, Maia Ciburdanidze, Nana Iosceliani.

13.Dg6) 13.f4 Nf3 14.T:g2 şi negrul cedează. După 14...N:g2 15.D:g2 Nh6 16.T:d7, albul câştigă uşor.

În deceniul al patrulea a apărut un nou grup de maeştri capabili. Dintre ei s–au remarcat în mod deosebit prin talentul lor I. Bondarevski, A. Kotov, A. Konstantinopolski, A.Toluş, L. Savițki, iar la sfârşitul deceniului mai apar tinerii foarte talentați V. Smâslov, I. Boleslavski, D. Bronştein şi alţii.

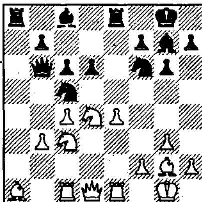
După ultimul război mondial s–au mai evidenţiat maeştrii L. Aronin, I. Lipniţki, V. Simaghin, A. Suetin, R. Holmov, însă toţi aceştia au fost întrecuţi de E. Gheller, T. Petrosian, M. Taimanov şi I. Averbach cărora, pentru succesele obţinute, li s–a acordat titlul de mare maestru.

A crescut şi cea mai tânără generaţie. Moscovitului A. Nikitin şi leningrădeanului B. Spasski, în vîrstă de 16 ani, li s–a acordat titlul de maestru al sportului. În anul 1956 s–a acordat titlul de mare maestru lui V. Korcinoi şi B. Spasski. În anul 1957 talentatul M. Tal a câştigat campionatul Uniunii Sovietice şi a primit titlul de mare maestru. Acestora le urmează un grup numeros de tineri care au început pregătirea în casele de pionieri. De pe acum ei concurează cu succes împotriva maeştrilor.

Succesele lui M. Botvinnik creşteau de la un turneu la altul şi în 1948, în meciul–turneu cu cei mai buni mari maeştri, el a câştigat titlul de campion al lumii.

David Bronştein s–a impus drept candidat la titlul suprem, dar nu a reuşit decât un rezultat de egalitate, astfel că Botvinnik şi–a păstrat poziţia în vârful piramidei.

499



În diagrama 499 este prezentată poziţia din partida L. Pachman– D. Bronştein, jucată în anul 1946 în meciul Moscova–Praga, ca o mostră a stilului remarcabil al şalangerului.

1.h3 Cfd7 2.Tb1 Cf8 3.Rh2 (Albul intenţionează să organizeze atacul cu f2–f4 şi retrage regele de pe diagonala periculoasă g1– a7. Acest plan nu este bun. Erau de recomandat mutările 3.Te3 şi 4.Cce2 cu micşorarea acţiunii nebunului g7.) **3...h5! 4.Te2 h4!** (Mutarea pregătitoare pentru o excelentă combinaţie,

departe calculată.) **5.Td2 T:a1! 6.T:a1 N:d4 7.T:d4 C:b3 8.T:d6 D:f2! 9.Ta2** (Posibil să fi fost ceva mai bine 9.Td3, cu toate că şi în acest caz, după 9...C:a1 10.D:a1 h:g3+ 11.T:g3 Df4, negrul are poziţie câştigătoare.) **9...D:g3+ 10.Rh1 D:c3 11.Ta3 N:h3 12.T:b3 N:g2+ 13.R:g2 D:c4 14.Td4 De6 15.T:b7 Ta8 16.De2 h3+!.** Albul a cedat. La 17.Rf2 urmează 17...Df6+ 18.Re3 Ce6 19.Tdd7 Df4+ 20.Rd3 Cc5+ etc.

După ce Estonia a intrat în componenţa Uniunii Sovietice, în familia maeştrilor a intrat talentatul P. Keres. Încă din 1938 el a obţinut mari succese, ocupând de pildă primul loc la turneul marilor maeştri care a avut loc la Amsterdam, clasându-se înaintea lui A. Alehin, J. R. Capablanca, M. Botvinnik, S. Reshevsky şi alţii. În două rânduri, în 1950 şi 1951 Keres a cucerit titlul de campion al Uniunii Sovietice şi primul loc la turneul internaţional de la Budapesta, la care au participat numeroşi mari maeştri.

În campionatele Uniunii Sovietice din ultimii ani, Averbach, Gheller şi Taimanov au ieşit învingători. Succese importante a obţinut Petrosian peste hotare.

Remarcabile sunt realizările marelui maestru V. Smâslov. Ieşind învingător în turneul internaţional de la Zürich din anul 1953, el a primit dreptul de a susţine un meci pentru titlul de campion al lumii cu Botvinnik. Acest meci a stârnit un mare interes, ca şi primul meci al lui Botvinnik cu Bronştein. Meciul s–a desfăşurat în condiţiile unei aprige lupte sportive şi s–a terminat la egalitate. După acest meci Smâslov a cucerit primul loc la turneul internaţional de la Amsterdam, în anul 1956 şi a primit din nou dreptul de a juca un meci cu Botvinnik. În acelaşi an (1956) Smâslov a câştigat cu uşurinţă primul loc la turneul internaţional de la Belgrad.

Reprezentanţii şcolii şahiste sovietice au repurtat în ultimii ani un şir de importante victorii. Lor le–a revenit titlul de campion al lumii la bărbaţi şi femei şi primul loc olimpic pe echipe. De două ori au fost câştigate meciurile cu SUA, Anglia şi alte ţări. Poziţia dominantă a şcolii şahiste sovietice în lume este unanim recunoscută. Marii maeştri şi maeştrii sovietici continuă tradiţiile marilor maeştri ruşi Cigorin şi Alehin. Caracterul ştiinţific al jocului în deschidere, tendinţa spre o cât mai mare activitate a figurilor, lupta pentru obţinerea iniţiativei, capacitatea de apreciere concretă a poziţiei, tendinţa spre o luptă tactică deschisă şi, în sfârşit, o înaltă tehnică a finalurilor – iată trăsăturile caracteristice ale şcolii şahiste sovietice.



Echipa masculină a URSS, victorioasă în Olimpiada a XXV–a (masc.), Lucerna (Elveţia), 1982. De la stânga la dreapta: Garri Kasparov, Aleksandr Beliavski, Anatoli Karpov, Lev Polugaevski, Artur Iusupov, Mihail Tal.

Românii în şah

Facem numai o scurtă trecere în revistă a şahului românesc, iar pe cei doritori de informaţii mai bogate îi sfătuim să consulte lucrarea „Şah de la A la Z" de C. Ştefaniu (Bucureşti, 1984) precum şi alte publicaţii specificate în bibliografie.

Am arătat la finele cap. XII (Strămoşii şahului) cum a pătruns şahul în România pe la începutul sec. al XVIII-lea. Un reper sigur este manualul de şah tipărit la Oradea în 1784 de Ignat Ioan Bapt Balent, în latină, după celebrul manual al lui Philippo Stamma, Paris 1737. Influenţa franceză este dovedită prin existenţa la începutul sec. al XIX-lea, în ţările româneşti, a numeroase exemplare din vestita carte a lui Philidor „Analiza jocului de şah" (l. franceză, Olanda 1748) în diferite reeditări.

Avem date certe despre răspîndirea şahului în ţara noastră în anii 1830–1860, ca urmare a racordării elitei româneşti la cultura europeană. Tinerele noastre personalităţi politice şi culturale din acei ani se situau pe acelaşi plan cu vârfurile corespondente din ţări ca Italia, Franţa, Anglia şi Germania. Ştim că **Doamna Elena Cuza** juca şah din tinereţe şi că unii fruntaşi ai revoluţiei de la 1848 erau şahişti pasionaţi. **Emanoil Costache Epureanu** (1824–1880) joacă la Breslau, în 1859, cu marele J. Zukertort o pârtidă căreia îi cunoaştem finalul. Acest Epureanu, Manolache pentru amici, nu se sfia mai târziu, când devenise preşedinte al Consiliului de Miniştri (1859–60, 1870, 1876), să amâne începerea unei şedinţe a înaltului for spre a putea termina o partidă înverşunată!

Să reamintim câteva evenimente şahiste mai importante: 1872, tipărirea în limba română a cărţii de şah a lui Albin; 1881, apariţia primei reviste de şah la Bucureşti; 1890, înfiinţarea în Capitală a primului club de şah; 1906, primul turneu de şah, tot la Bucureşti; 1925, constituirea Federaţiei Române de Şah şi editarea Revistei (Române) de Şah; 1926–27, primul campionat naţional individual masculin.

Personalităţile care au marcat aceste începuturi au practicat adeseori şi şahul artistic, care deci s-a dezvoltat în paralel cu şahul la tablă. În următoarele rânduri vom menţiona doar câţiva dintre fruntaşii şahului românesc.

Adolf Albin (n. 1848 Buc., d. 1920 Viena), de profesie contabil, câştigă turneele Viena 1891 şi 1892, precum şi Paris 1901. Este primul român care se luptă cu un campion mondial „en titre": remiză cu Em. Lasker la Hastings 1895/96. Contragambitul Albin se joacă şi în prezent, dar foarte rar. Lui îi datorăm, în 1872 şi 1881, primele publicaţii de şah în limba română cu caractere latine. Vestitul **Georg Marco** (George Marcu! n. 1863 Ciucurul Mare, d. 1923 Viena) câştigă 4 turnee din cele 35 disputate. Ajunge la apogeu când ocupă locul 3 la Viena 1903, după Cigorin şi Marshall, dar înaintea iluştrilor Pillsbury, Marorzy, Mieses, Teichmann şi Schlechter, dovedind astfel un nivel de mare maestru. Ca publicist, este renumit prin fondarea „Revistei Vieneze de Şah", pe care o conduce între anii 1898–1914 şi prin analizele apărute atât în cărţile de turnee, cât şi în diverse publicaţii, printre care şi în rubrica pe care o deţine din 1911 la revista „Românul" din Arad. Iată participanţii la turneul Bucureşti 1906, în ordinea clasamentului: **S. Herland, H. Gudju, M. Arman, W. Pauly, F. Adolf, R. Stern.** Primul campion al României este **Alexandru Tyroler** (n. 1891), câştigător al turneului cu 8 participanţi de la Sibiu 1926/27. El repetă această performanţă în 1927 şi 1929. Prima echipă olimpică a României, formată din **N. Brody, Z. Proca, I. Gudju şi I. Balogh**, participă cu rezultate foarte modeste la Olimpiada a II-a, Haga 1928.

Marele nostru scriitor **Mihail Sadoveanu** (n. 1880, d. 1961) a avut un rol deosebit în susţinerea şahului din România, fiind un jucător pasionat şi contribuind pe toate căile la dezvoltarea şahului, inclusiv pe plan publicistic.

În anexe, veţi găsi date succinte privind campionatele naţionale individuale ale seniorilor (1926–1993) şi ale senioarelor (1936–1993), precum şi rezultatele la Olimpiadele de şah masculine (1927–1992) şi feminine (1957–1992). De asemenea, în anexe puteţi consulta listele masculine şi feminine, în ordinea coeficienţilor Elo din ian. 1994, pentru elita ac-



Victor Ciocâltea
(n.1932, d.1983)



Theodor Ghițescu
(n.1934)



Florin Gheorghiu
(n.1944)

tuală a șahului românesc.

Dintre campionii naționali, care nu figurează în alineatul destinat marilor maeștrii, să-i reamintim pe cei „recidiviști": **Ștefan Erdely** (3 titluri), **Octav Troianescu** (5 titluri), **Ion Bălănel** (4 titluri) și **Mihai Ghindă** (4 titluri).

Până în anul 1994 inclusiv, FIDE a atribuit titlul MMI masculin următorilor opt români:

Victor Ciocâltea (n. 1932 Buc., d. 1983 Barcelona) a primit titlul MMI în 1978. Deosebit de talentat, devine la 21 ani campion național, performanță pe care o repetă de încă 7 ori. A participat cu bune rezultate la circa 120 turnee internaționale. Este memorabilă partida câștigată de el la R. J. Fischer (Olimpiada Varna 1962). A practicat un joc agresiv, foarte apreciat. A colaborat la realizarea cărții în 2 volume „Teoria modernă a deschiderilor în șah". **Theodor Ghițescu** (n. 1934 Buc.) este inginer constructor și cucerește titlul de campion național în 1963. Participă la peste 60 de turnee internaționale, iar în 1986 devine MMI. Timp de aproape trei decenii a fost un membru de bază al echipei române de șah, însă în ultimii ani are o prezență redusă în viața șahistă. **Florin Gheorghiu** (n. 1944 Buc.), de profesie ziarist, devine MMI în 1965 (premieră națională!), după ce în 1963 cucerise titlul de campion mondial al juniorilor. În perioada 1962–82 câștigă peste 20 de turnee internaționale, iar între 1962–1987 este de 9 ori campion național al seniorilor. Printre cele mai bune prestații ale sale sunt: partida câștigată la R. J. Fischer în 1966 la Olimpiada de la Havana; locul 1–4 ocupat la Hastings 1967/68; participarea la interzonalul Petropolis 1973. **Mihai Șubă** (n. 1947 Buc.) este matematician și abia la vârsta de 20 de ani participă la un concurs oficial de șah. Titlul MMI îl obține în 1978, dar cucerește titlul de campion național al seniorilor în 1980, repetând apoi acest succes încă de 2 ori. Este adeptul unui stil de joc profund, foarte personal, în care abundă pozițiile originale cu soluții tactice ascuțite. La turneul interzonal Las Palmas 1982 obține locul 3, ratând de puțin calificarea. În 1988 pleacă întâi în Germania, se stabilește apoi în Anglia, iar după 1990 revine în România. **Alexandru Crișan** (n. 1962) primește titlul MMI în 1993 ca urmare a unui salt valoric surprinzător care se cere confirmat în continuare. Mihail



Mihai Șubă
(n.1947)



Mihail Marin
(n.1965)



Gabriel Schwartzman
(n.1976)

Marin (n. 1965 Buc.), de profesie inginer în electrotehnică, este campion național al seniorilor în 1988 și primește titlul MMI în 1993. Obține un rezultat important pe plan internațional la turneul zonal de la Stara Zagora 1990: locul 1. La turneul interzonal Manila 1990 nu reușește calificarea în meciurile candidaților, dar rezultatul său (6,5p. din 13 runde) este foarte onorabil. Participă cu rezultate variabile la turneele internaționale din ultimii ani. **Gabriel Schwartzman** (n. 23.10.76) este una din tinerele speranțe ale șahului românesc. Urmare a bunelor rezultate obținute în turneele internaționale din anii 1991–1993, urcă de pe treapta MF la titlul MMI. **Andrei Istrățescu** (n. 03.12.75) are o ascensiune rapidă: în 1990 campion european de juniori și în 1992 campion național al seniorilor. Debutează în echipa olimpică română la Manila 1992 obținând un rezultat individual bun și primește titlul MMI în 1994. Tânăra speranță **Liviu-Dieter Nisipeanu** (n. 01.08.76) cucerește titlul de campion național al seniorilor în 1993. Face parte, împreună cu Schwartzman și Istrățescu, din echipa națională de juniori care câștigă în 1994 campionatul european pe echipe.



Andrei Istrățescu
(n.1975)

Echipele olimpice masculine ale țării noastre au avut rezultate de vârf la Buenos Aires 1978 (locul 6) și la Salonic 1984 (locul 5). Un rezultat bun a obținut echipa națională de seniori la Cupa Mondială Lucerna 1985 (locul 5–6).

Prima campioană a României este inginera **Rodica Manolescu** (născută **Luția**, Cernăuți 1911), care cucerește acest titlu în 1936 și 1957. În afara marilor maestre și tinerelor speranțe care vor fi prezentate separat, au mai câștigat campionatele naționale ale senioarelor: **Lidia Giuroiu–n. Habermann** (4 titluri), **Iolanda Szathmary** (1 titlu), **Elena Răducanu–Graboviețchi** (1 titlu), **Alexandra Nicolau** (6 titluri), **Margareta Perevoznic** (1 titlu), **Gertrude Baumstark** (2 titluri), **Eugenia Ghindă–n. Bușoiu** (1 titlu), **Smaranda Lupu–n. Boicu** (1 titlu), **Mariana Ioniță** (1 titlu).

Cele șase mari maestre internaționale au avut un rol deosebit in viața noastră șahistă. De profesie contabil, **Margareta Teodorescu** (**n. Andreescu**, 13.04.32) intră din 1948 în elita feminină a țării și cucerește de 4 ori vârful șahist al României. Primește titlul de MMI în 1985. **Maria Pogorevici** (n. **Albuleț**, 16.06.32), medic pediatru, apare în arena sportivă tot după ultimul război mondial și câștigă campionatul național în 1951, apoi de încă 2 ori. Primește titlul de MMI în 1985. **Elisabeta Polihroniade** (**n. Ionescu**, 24.04.35) este licențiată în filozofie, secția ziaristică. Se afirmă în șah încă de la vârsta de 16 ani și intră în finala națională în 1957. Devine campioană națională în 1966 ca apoi să cucerească acest titlu de încă 6 ori. Este autoare a 4 cărți de șah și a numeroase articole răspândite în diverse reviste. I se atribuie titlul MMI în 1982. Acestor trei șahiste, împreună cu Alexandra Nicolau (căsătorită Van Der Mije și stabilită în Olanda din 1974), Margareta Perevoznic (n. 1936) și Gertrude Baumstark (n. 1941) li se datorează succesele mari ale echipei olimpice feminine care a ocupat locul II în 4 din cele 6 olimpiade de șah disputate între 1957–1974. **Margareta Mureșan** (n. **Juncu**, 13.03.50), care conduce următorul val al șahistelor românce, este profesoară de limba franceză. Învață șahul relativ târziu, pe la vârsta de 16 ani, dar devine campioană națională de junioare la 17 ani! În 1971 intră în finala pe țară a senioarelor, iar în 1982 câștigă turneul interzonal de la Tbilisi, calificându-se astfel printre candidatele la titlul suprem. Pierde însă în 1983 meciul cu Lidia Semenova la scorul 4,5–5,5, dar i se atribuie în 1984 titlul MMI. Câștigă de 3 ori campionatul național al senioarelor: 1983, 1985 și 1987. Din 1990 este președintele Clubului Central de Șah. **Dana Nuțu– Gajici** (n. 08.06.57) este licențiată în matematici și are pregătire de analist–programator. Câștigă în 1978, 1979 și 1980 finala senioarelor din România și devine MMI în 1986.



Dana Nuțu-Gajici
(n.1957)



Christina Adela Foişor
(n. Bădulescu 1967)



Elena Luminiţa Radu
(n.1972)



Corina Peptan
(n.1972)

Marina Makropoulou (n. **Pogorevici**, 03.12.60) este călăuzită din fragedă copilărie spre şahul de performanţă de mama sa, campioana Maria Albuleţ–Pogorevici. Datorită bunelor rezultate din turneele internaţionale, devine MMI în 1981, prima româncă în această situaţie! Participă la turneul interzonal Kissingen 1982, dar devine campioană naţională de senioare abia în 1984. Urmare căsătoriei, se mută în Grecia din anul 1987, unde îşi continuă cariera şahistă. **Christina Adela Foişor** (n. **Bădulescu**, 07.04.67) are o ascensiune rapidă, fiind vicecampioană a ţării în 1988. Este îndrumată excelent, astfel că în 1991 devine MMI iar la turneul interzonal Djakarta 1993 se clasează pe locul 6–8, calificându-se deci pentru turneul candidatelor din anul 1994. Este cea mai bine clasată româncă, având Elo 2400 în ian. 1994.

Să mai prezentăm trei dintre tinerele noastre şahiste de valoare înaltă. **Gabriela Olăraşu** fostă **Stanciu** (n. Olăraşu 07.11.64), a obţinut titlul MI în 1985 şi a cucerit titlul naţional în 1988, 1989 şi 1993. **Luminiţa Radu** (n. 22.11.72) devine campioană mondială de junioare la Singapore în 1990, primeşte titlul MI în 1992 şi tot în acelaşi an câştigă campionatul naţional de senioare. **Corina Peptan** (n. 17.03.78) ajunge vicecampioană naţională de senioare în 1991! Devine MF în 1991 şi primeşte titlul MI în 1993 când îndeplineşte şi prima normă pentru titlul MMI.

În perioada 1980–1986 şahul nostru feminin a fost în plină înflorire, aşa cum arată rezultatele obţinute de echipa noastră olimpică. După **La Valletta 1980 (locul IV**, 26 puncte) au urmat **Lucerna 1982 (locul II**, 30 puncte: Mureşan 4,5/10, Pogorevici 7,5/11, Nuţu 11/12!, Polihroniade 7/9), **Salonic 1984 (locul III**, 27 puncte: Mureşan 7,5/13, Polihroniade 9/13, Nuţu 9,5/14, Olăraşu 1/2) şi **Dubai 1986 (locul III**, 28 puncte: Mureşan 5/9, Nuţu 9,5/14, Polihroniade 6,5/10, Stanciu 7/9).

Pentru final, dăm statistica din tabelul de mai jos.

	În evidenţele FIDE la 1 ianuarie 1994					
	Toate ţările lumii			Din care: România		
	Masc.	Fem.	Masc.+Fem.	Masc.	Fem.	Masc.+Fem.
Număr total de jucători	11 390	1 147	12 537	278	88	366
Din care: g = MMI	409	79	488	6	6	12
m = MI	1 237	213	1 450	40	12	52

În loc de încheiere

Acest final are drept scop să aducă la zi informaţiile, care iniţial se opreau la finele anului 1990, deoarece acest manual urma să apară în 1991. Totodată, aici conturăm concluziile şi punem în evidenţă perspectivele asupra şahului ca fenomen complex: sport, ştiinţă şi artă.

Evoluţia şahului face un salt în perioada Karpov–Kasparov, salt prefigurat încă din timpul lui Fischer. Incontestabil, străvechiul joc cucereşte un loc de frunte în cultura omenirii. Literatura şahistă devine abundentă şi de un înalt nivel calitativ. Informatica ajunge un auxiliar indispensabil atât pentru analizarea poziţiilor dificile, mai ales în finaluri, cât şi pentru constituirea băncilor de date care uşurează pregătirea teoretică a jucătorului de performanţă.


B. Spasski FRA (1992)


R.J. Fischer USA (1992)

Devine deosebit de greu să te orientezi corect sub avalanşa de informaţii din aceşti ani. Dintre şahiştii de elită, este din ce în ce mai dificil să-i alegi pe cei mai semnificativi. Cum să distingi tendinţele şi să faci judecăţi de valoare asupra şahului modern? Putem totuşi afirma că, deşi atitudinea pragmatică, pregătirea teoretică la zi şi capacitatea de a calcula exact variantele de joc sunt pe primul plan în atenţia şahiştilor, contemporanii noştri preţuiesc mereu fantezia cuceritoare a combinaţiilor, avântul şi adâncimea planurilor strategice, rezolvarea artistică uimitoare a luptei pe tabla de şah.

Titanii Fischer şi Spasski, un timp în penumbră, au reintrat în actualitate prin meciul pe care l-au disputat la Sveti Stefan şi Belgrad în 1992, sub tensiunile luptelor din Iugoslavia în destrămare. După 20 de ani, rezultatul 17,5–12,5 în favoarea lui Fischer (+10 =15 –5) reeditează succesul său din „Meciul secolului" (Reykjavik 1972).

Să vedem acum ce s-a întâmplat în lupta candidaţilor pentru titlul suprem din ciclul 1991–93.

În primul tur, din 1991: **V. Ivanciuk** URS(UKR) – L. Iudaşin URS(ISR) 4,5–0,5 (Riga); **V. Anand** IND – A. Dreev URS(RUS) 4,5–1,5 (Madras); **J. Timman** NED – R. Hübner GER 4,5–2,5 (Sarajevo); **B. Ghelfand** URS(BLA) – Pr. Nikolici IUG(BIH) 5,5–4,5 (Sarajevo); **N. Short** ENG – J. Speelman ENG 5,5–4,5 (Londra); **V. Korcinoi** SUI – Gy Sax HUN 5,5–4,5 (Wijk aan Zee); **A. Iusupov** RUS(GER) – S. Dolmatov URS(RUS) 6,5–5,5 (Wijk aan Zee).


G. Kasparov RUS (1992)


A. Karpov RUS (1992)

În al doilea tur, Bruxelles 1991, Karpov s-a alăturat calificaţilor: **J. Timman** NED – V. Korcinoi SUI 4,5–2,5; **N. Short** ENG – B. Ghelfand URS(BLA) 5–3; **A. Karpov** URS(RUS) – V. Anand IND 4,5–3,5; **A. Iusupov** RUS(GER) – V. Ivanciuk URS (UKR) 5,5–4,5.

În semifinale, Linares 1992: **J. Timman** NED – A. Iusupov



Visvanathan Anand
IND (n.1969)



Alexei Şirov
LET (n.1972)



Valeri Salov
RUS (n.1964)

RUS(GER) 6-4; N. **Short** ENG – A. Karpov RUS 6–4!

Şalangerul este desemnat la San Lorenzo De El Escorial, în 1993: N. **Short** ENG – J. Timman NED 7,5–5,5 (+5 =5 -3).

Deci meciul pentru titlul suprem urma să se dispute, sub egida FIDE, între G. Kasparov şi N. Short. Apar însă grave neînţelegeri, mai ales financiare, între FIDE şi cei doi jucători. Kasparov şi Short hotărăsc să-şi organizeze singuri meciul, fiind foarte bine sponsorizaţi de ziarul Times. FIDE nu este de acord cu acest aranjament şi decide excluderea celor doi din evidenţele sale precum şi din campionatul mondial tutelat de FIDE, impunând ca pentru titlul suprem să se întâlnească A. Karpov şi J. Timman!

Kasparov şi Short înfiinţează „Asociaţia şahiştilor profesionişti" (Professional Chessplayers Association – PCA) şi se confruntă la Londra în sept.–oct. 1993 pentru titlul de campion mondial. Rezultatul 12,5–7,5 este net în favoarea lui Kasparov (+6 =13 –1) care îşi menţine supremaţia.

În acelaşi timp, Karpov şi Timman se întâlnesc la Arnhem, Zwolle, Amsterdam şi Djakarta într-un meci care se încheie cu scorul 12,5–8,5 pentru Karpov (+6 =13 –2), care devine din nou campion mondial în versiunea FIDE.

Avem acum, simultan, doi campioni mondiali „en titre"!... În continuare, PCA organizează un turneu la Groningen în 1993 (54 jucători, 12 runde), primele 7 locuri desemnând pe cei care se califică pentru meciurile candidaţilor: 1–2. M. Adams ENG, V. Anand IND 7,5p; 3–7. G. Kamsky USA, V. Kramnik RUS, S. Tiviakov RUS, B. Gulko USA, O. Romanişin UKR 7p. La rândul său, FIDE scurtează la 2 ani ciclul campionatului mondial, iar la turneul interzonal Biel 1993 (73 jucători, 13 runde) se califică: 1. B. Ghelfand BLA 9p; 2–9. P. Van Der Sterren NED,



Vasili Ivanciuk
UKR (n.1969)



Vladimir Kramnik
RUS (n.1975)



Gata Kamsky
USA (n.1974)

G. Kamsky USA, M. Adams ENG, A. Halifman RUS, L. Iudaşin ISR, V. Salov RUS, J. Lautier FRA, V. Kramnik RUS 8,5p; 10–15. V. Anand IND 8p (nu se califică V. Epişin RUS, S. Lputian ARM, A. Şirov LET, V. Ivanciuk UKR şi I. Sokolov BIH, tot cu 8p). Apoi, la Wijk aan Zee 1994 se dispută primul tur al meciurilor candidaţilor, în versiune FIDE, cu următoarele rezultate: **J. Timman** NED – J. Lautier FRA 4,5–3,5; **V. Salov** RUS – A. Halifman RUS 5–1; **B. Ghelfand** BLA – M. Adams ENG 5–3; **V. Anand** IND – A. Iusupov GER 4,5–2,5; **G. Kamsky** USA – P. Van Der Sterren NED 4,5–2,5; **V. Kramnik** RUS – L. Iudaşin ISR 4,5–2,5. Deci aşteptăm ca în turul al II–lea să se înfrunte cei şase învingători de mai sus. Viitorul ne va spune cum PCA şi FIDE vor elimina actuala sciziune.



Jun Xie CHN (n.30.10.1970)

O nouă campioană mondială a apărut la Manila 1991, unde şalangera **Jun Xie** o învinge pe vechea campioană Maia Ciburdanidze cu scorul de 8,5–6,5. În ciclul următor (1991–1993), la turneul candidatelor Shanghai 1992 (9 participante, 16 runde) clasamentul final se prezintă astfel: 1. Zsuzsa Polgar HUN 12,5p; 2–3. Nana Ioseliani GEO, Maia Ciburdanidze GEO 9,5p; 4–5. Alisa Marici IUG, Kanying Qin CHN 8p; 6–7. Pin Wang CHN, Irina Levitina USA 6,5p; 8. Zhaoqin Peng 6p; 9. Nona Gaprindaşvili GEO 5,5p. Şalangera se decide la Monaco 1993 unde Nana Ioseliani se califică prin meci egal (6–6) cu Zsuzsa Polgar.

În meciul de la Monaco 1993, campioana lumii **Jun Xie** (CHN) îşi păstrează titlul învingând–o detaşat pe Nana Ioseliani, rezultatul său (+7 =3 –1) dând măsura unui talent deosebit.

Olimpiadele de şah din 1992 s–au disputat la Manila. Cea masculină (102 echipe, 14 runde) s–a încheiat astfel: 1. RUS 39p; 2. UZB 35p; 3. ARM 34,5p; 4. USA 34p; ... 32–37. ROM 30p. Toate medaliile au fost câştigate de echipe ale unor foste republici sovietice. Românii au ocupat un loc modest. Olimpiada feminină (62 echipe, 14 runde) a avut următorul rezultat: 1. GEO 30,5p; 2. UKR 29p; 3. CHN 28,5p; 4. HUN 26,5p; ... 6–7. ROM 25p. Se remarcă succesul chinezoaicelor şi poziţia promiţătoare a româncelor.

Ce ne va aduce viitorul? Al paisprezecelea campion va ajunge în vârf la o vârstă mai mică decât predecesorul său? Iată răspunsul lui Kasparov: „În afara calităţilor sportive, un campion mondial trebuie să aibă o anumită experienţă de viaţă. Este greu de crezut că o asemenea experienţă poate fi câştigată de cineva înaintea vârstei de 20 de ani."

Cuvântul ultim îl va avea, desigur ca totdeauna, noua generaţie de şahişti. Ca să înţelegem cât de dură este lupta la un nivel foarte înalt, să precizăm că, la superturneul de la Amsterdam din mai 1991, Kasparov şi Karpov s–au situat pe locurile III–IV, primele locuri fiind ocupate de V. Salov URS(RUS) şi N. Short ENG cu câte 3 victorii şi 7 remize din 10 partide.

Să remarcăm că liberalizarea graniţelor, renunţarea la economiile centralizate şi democratizarea unor regimuri totalitare vor influenţa şi viaţa şahistă. Şahul feminin primeşte un nou impuls prin unificarea listelor Elo şi posibilitatea ca femeile să obţină titluri masculine.

Încotro se îndreaptă şahul? Este cert că explozia şahistă începută după al doilea război mondial va continua folosind din plin toate valenţele sale. Fericita îmbinare dintre sport, logică şi artă ce caracterizează şahul va fascina în continuare zeci de milioane de pasionaţi, iar lupta pentru coroana şahistă va fi urmărită cu interes crescând şi de aici înainte.

Aplicând cu consecvenţă şi în perspectivă deviza „Gens una sumus", marea familie a şahiştilor va continua tradiţia clasicilor nemuritori ai şahului şi va îmbogăţi cu noi realizări comoara veşnică a marilor campioni.

(Radu Breahnă)

REZOLVAREA EXERCIŢIILOR ŞI A PROBLEMELOR

NC.–Expunerea rezolvărilor se adresează începătorului autodidact. Totuşi, nu s–au dat rezolvările unor exerciţii elementare (de ex.:cap.I, pag. 2 şi 3) sau ale unor teme la alegere (de ex.: cap.II, pag. 20).

Cap. I, pag. 9

Ex. 12. – 5 mutări.

Ex. 13. – Alb: p. d2; Negru: Cc3, Ne3.

Ex. 14. – 2 mutări.

Ex. 15. – 3 mutări; 2 mutări; 3 mutări; 4 mutări.

Ex. 16. – 4 mutări.

Ex. 17. – 2 mutări, în ambele cazuri.

Ex. 18. – 20 de mutări.

Ex. 19. – h1–f2(g3)–e4–c3(f6)–d5–b6(c7)–a8.

Ex. 20. – Prin 4 capturi de piese negre aflate în bătaia pionului „a", succesiv, pe coloanele b, c, d şi e.

Ex. 21. – Nu.

Ex. 22. – Dama în colţ 21 de mutări, în centru 27 mutări. Nebunul în colţ 7 mutări, în centru 13 mutări.

Cap. II, pag. 13

Ex. 23. – a) Nebun alb pe g5. b) Nebun (pion) negru pe f4 şi damă (turn, nebun sau pion) neagră pe h4.

Ex. 24 (diagr. 21). – Nc1 ≠.

Ex. 25 (diagr. 22). – Da3 ≠.

Ex. 26 (diagr. 23). – Dd4 ≠.

Ex. 27 (diagr. 24). – h8C ≠.

Ex. 28 (diagr. 25). – Cu dama: 6 mutări. Cu turnul din b2: 14 mutări. Cu nebunul: 11 mutări. Cu calul din f5: 7 mutări. Cu pionul a7: 2 mutări. Cu pionul d3: 1 mutare. Cu pionul d7 şi pionul f7: 4 mutări. Cu pionul h7: 2 mutări. Sunt în total 47 mutări de mat.

Cap. II, pag. 14

Diagr. 31. – 1.Dg8+ R:g8 pat.

Diagr. 32. – 1.Db8+ D:b8 pat (1.Da2+? Tf7!, nu 1...D:a2??).

Cap. II, pag. 16

Ex. 29. – a) Alb: Rc3, Db3 (Dc2) – Negru: Ra1; sau Alb: Rd3, Dc3(De3) – Negru: Rd1. b) Alb: Ra6 (Rb6), p. c7 – Negru: Ra8; sau Alb: Rb6, p. a7 – Negru: Ra8. c) Alb: Ra3, Tb3 (sau Tb4... Tb8) – Negru: Ra1.

Ex. 30. – a) Alb: Ra1 – Negru: Rc2, Nd4, Ne6; b) Alb: Rb2, Nd2, Ne8 – Negru: Ra4. Matul la marginea tablei se obţine numai dacă partea mai slabă nu s–a apărat corect.

Ex. 31. – Nu.

Ex. 32. – Alb: Rh3, Tg2, Na8 (sau Nb7...Nf3) – Negru: Rh1. Dacă negrul e la mutare, pat. Dacă albul e la mutare, mat prin orice mutare de turn pe coloana „g", în afară de Tg1.

Ex. 33. – a) 1...Df4+ 2.Rh1 Dc1+ 3.Rh2 Df4+ 4.g3 (altfel se repetă poziţia şi remiză) 4...D:f2+ 5.Rh1 Df1+ şi şah etern. b) 1...Dc7+ 2.D:c7 pat.

Ex. 34. – 1...Nd6 (pat!) 2.f8D N:f8 3.Rb8 Rb6 4.Rc8 Rc5 5.Rd7 Nd6 6.e7 N:e7 7.R:e7 R:d5 = (2.d7 N:d7 3.Rb8 Rb6 4.Rc8 Rc5 =).

Ex. 35. – 1.Dh4+ Re5 2.Dd4 ≠ (1...Rf3 2.Nc6 ≠).

Ex. 36. – 1...Db4+ 2.Rd5 Dd4 ≠.

Ex. 37. – 1.Te8+ R:e8 2.Tg8 ≠.

Ex. 38. – 1.Ne6+ Rf8 (Rh8) 2.Tg8 ≠.

Cap. II, pag. 23

Ex. 41. – Mutarea 1.d4 asigură dezvoltarea damei şi a nebunului c1, ocuparea centrului şi perspective bune de atac în continuare.

Ex. 42. – Da.

Ex. 43. – Nu.

Ex. 44. – Sacrificarea unui pion în deschidere pentru a se obţine o dezvoltare mai bună (câştigare de tempo) sau avantaj de spaţiu.

Ex. 47. – Pionul f4.

Ex. 48. – Da, dacă se transformă cel puţin doi pioni în nebuni.

Ex. 49. – e7:f8D+.

Cap. III, pag. 27 şi 29

Ex. 50. – 1.Dd1 Re4 2.Dd2 Rf3 3.De1 Rg2 4.De2+ Rg3 5.Df1 Rh2 6.Df3 şi regele negru nu poate fi închis în colţul h8. Dar el poate fi adus imparabil în colţul h1 (sau a8). De exemplu: 1.Dc6 Rd4 2.Db5 Rc3 3.Da4 Rd3 4.Db4 Rc2 5.Da3 Rd2 6.Db3 Rc1 7.Da2 Rd1 8.Db2 Re1 9.Dc2 etc.

Ex. 51. – 1.Rc7 Ra7 2.Da4 ≠.

Ex. 54. – 1.Tb6 Rd7 2.Ta7+ Rc8 3.Tbb7 Rd8 4.Ta8 (Tb8) ≠. (1.Ta6 Rd7 2.Tb7+ Rc8 3.Taa7 etc.).

Ex. 55 (diagr. 48). – 1.D:h7+ R:h7 2.Th2+ Dh4 3.T:h4 ≠.

Ex. 56. – 1.Te4 Rg8 2.Te8 ≠.

Ex. 57. – a) 1.Te8+ Ra7 2.Tc8 (sau Td8, Tf8, Tg8, Th8) Ra6 3.Ta8 ≠. b) 1.Te7 (sau Te1...Te5) 2.Ra6 (2.Rc8 Te8 ≠) 2...Rb6 3.Rb8 Te8 ≠.

Cap. III, pag. 33

Ex. 58 (diagr. 58). – 1...Df5+ 2.Rg8 (Re8) D:g5 etc.

Ex. 59. – Negrul trebuie să manevreze cu dama astfel încât să ia pionul h5 dar să nu permită transformarea pionului g7: a) 1...Df5+ 2.Re7 Dg5+ 3.Rf8 Dh6 şi se pierde unul dintre pioni (4.Rf7 D:h5+; 4.Rg8 D:h5; 4.Re8 D:g7). b) Variantă: 3.Rf8 Df6+! 4.Rg8 Df5 5.h6 Dg6! 6.h7? De8 ≠.

Ex. 60 (diagr. 59). – Negrul nu poate câştiga, chiar dacă mută primul: 1...Rd4+ 2.Rd7 (sau 1...Rf4+ 2.Rf7) şi dama nu mai poate da şah şi împiedica transformarea pionului.

Cap. V, pag. 49

Ex. 61 (diagr. 77). – Da: 3 atacuri ale negrului sunt opuse celor 3 apărări ale albului.

Ex. 62 (diagr. 78). – Nu: calul din f6 este atacat de 5 ori şi are tot atâtea apărări (nu se poate folosi ca apărare pionul g7 deoarece este legat de dama din g3).

Ex. 63 (diagr. 79). – Asupra pionului d5 sunt 7 atacuri care par echilibrate de 7 apărări. Însă, după efectuarea schimburilor pe d5, calul din c7 este legat de dama din c2 şi se pierde un pion.

Ex. 64 (diagr. 80). – Sacrificiul nu este corect: 8...h:g5 9.h:g5 D:f3! 10.D:f3 T:h1 şi albul obţine dama neagră contra turn, nebun şi cal ceea ce este în favoarea negrului.

Ex. 65 (diagr. 81). – Schimbul calului şi nebunului contra turnului şi a 2 pioni păstrează echilibrul material. Albul, deşi se menţine în atac, nu poate obţine astfel decât remiză, în caz de joc corect din partea negrului.

Ex. 66. – Dacă albul nu joacă 4.e5, poate avea dificultăţi, de exemplu: 4.Cc3 d5! 5.e5 (5.e:d5 C:d5 6.C:d5 D:d5 7.d4 Ne7 8.Nd3 Ng4 9.N:f4 Cc6 =/+) 5...Ch5 6.d4 Ne6 7.Ne2 c5! şi negrul păstrează pionul în plus.

După 4.e5, jocul poate continua astfel: 4...Ch5 5.Ne2! d6! 6.0–0 d:e5 7.C:e5 Nc5+ 8.Rh1 Cf6 9.Cd3 Nb6 10.C:f4 0–0 11.d3 ∞, Cigorin–Marco, Viena 1903.

Ex. 67. – Pentru calul sacrificat, negrul a obţinut 2 pioni, dublarea pionilor pe coloana „a" şi atac de pioni pe aripa damei. Şansele rămân egale, cu un foarte mic avantaj pentru alb care poate continua cel mai bine cu 10.e4, urmat de 11.Ne3.

Cap. VI, pag. 58–59

Ex. 68. – 1...Rf7 2.f4 Re7(Rg7) 3.Rg6(Re6)+–.

Ex. 69. – 1.Rc5! +– (1.Rd5? Rd7 =; 1.Re3? Re6 =); Se poate şi 1.Re5.

Ex. 70. – 1...Rc3! –+; 1...Rd3! 2.Rd1 c3 3.Rc1 c2 –+.

Ex. 71. – 1.Rf2! Re4 2.Re2 =.

Ex. 72. – 1.Re1 R:e4 2.Re2 =; 1.Rf1 Rf3 2.Re1 =. La orice alte mutări iniţiale, albul pierde.

Ex. 73. – Remiză (regula pătratului).

Ex. 74. – Remiză, dacă pionul este la c6 sau d6 (1...Rg5 2.Rg3 =) şi negrul câştigă dacă pionul este la b6 (regula pătratului).

Ex. 75. – 1...d3! 2.R:d3 Rd5 –+ (1...Rc7? 2.Rd3 Rc6 3.Rc4 şi negrul trebuie să caute altceva spre a câştiga).

Ex. 76. – 1.Rb6 Rb8 2.Ra6 Ra8 3.b6 Rb8 4.b7 +–.

Ex. 77. – 1.Rg1! (la 1.Rh2? Rh4! şi la 1.Rg2? Rg4! –+) 1...Rg5 2.Rf1! Rh4 3.Rf2! Rg4 4.Rg2! =.

Cap. VII, pag. 69

Ex. 78. – 5...C:e4 urmat de 6...d5.

Ex. 79. – S-a jucat 10...e5 (11.c:d5 e:d4).

Ex. 80. – 3...Cf6 sau 3...d5.

Cap. VIII, pag. 74

Diagr. 116. – După 1...Dg6+ 2.Rc5+ Re8? 3.Dc6+ D:c6 4.R:c6 +–.

Ex. 81. – 1.Tg6+! Re7 2.T:d6 R:d6 3.Rd4 +–.

Ex. 82. – 1.Cf5+! Re6 2.C:e7 R:e7 3.Re5 (1...C:f5 2.Rf5) +–.

Ex. 83. – 1.Cf5+ C:f5! (1...Rf7? 2.C:e7 R:e7 3.Re5! +–) 2.R:f5 Rf7 =.

Ex. 84. – 1.Cf6+! +– (1...C:f6 2.R:f6; 1...Rf8 2.C:e8).

Ex. 85. – 1.Nb5+ Rd8 2.N:e8 R:e8 3.Rc5 Rd8 4.Rb6 Rc8 =; Variantă: 2.Ra5 (2.Rc5? N:b5 3.a:b5 Rc7 =) 2...Nh5 (2...N:b5? 3.a:b5 Rc7 4.Ra6 +–) 3.Rb6 Rc8 4.a5 Rb8 5.a6 (5.Nc6 Ne2!) 5...Nf3! =.

Ex. 86. – 1.C:f6! g:f6 2.f5! +– (2...Re8 3.R:f6).

Ex. 87. – 1.Tg:e5+ T:e5 2.Rf4! T:e4+ 3.R:e4 Rf6 4.Rf4 +–.

Ex.88. – 1.Te5+ T:e5 2.f:e5 Rg6! 3.Re4 Rf7 4.Rd5 Re7 =.

Ex. 89. – 1.Te6+ T:e6 2.f:e6 Rg7 3.Re5 Rf8 4.Rf6 +– (4.Rd6 Re8 5.e7 +–).

Ex. 90. – 1.T3d5+ T:d5 (1...Ra4? 2.Ta7 ≠) 2.T:d5+ T:d5 3.c:d5 Rb6 4.Rd4 Rc7 5.Re5 Rd7 =.

Ex. 91. – 1.Db8+ (1.Dd5+? D:d5+ 2.R:d5 Rd7 =) 1...Rd7 2.Db7+ Re6 3.D:f7+ R:f7 4.Rd6 +–.

Ex. 92. – 1...Tc8?! 2.T:c8 R:c8 3.Ra5! Rb7 (3...Rc7 4.Ra6 +–) 4.Rb5 +–. Cf. cap.XXI, negrul ar fi pierdut oricum.

Ex. 93. – a) 1...Tc8 2.T:c8 R:c8 3.Rc5 Rc7 =. b) 1...Tc8 2.Rb5 T:c5 3.R:c5 Rc7 =; 3.b:c5 Rc7 =.

Ex. 94. – a) 1...Rd8 2.c7+ Rc8 3.d7+ (3.Re7? Nb5! =) 3...R:c7 4.Re7 +–. b) 1...Nb5 2.d7+ Rd8 (2...Rc7? 3.Re7! +–) 3.Rd6 +– (3...N:c6 4.R:c6 +–; 3...Na4 4.c7 ≠).

Ex.95. – 1.Cdf5+ Rf7 2.C:e7 R:e7? (2...Ce6! şi ameninţările 3...Cc5+ sau 3...R:e7 asigură remiza) 3.Cd5+ C:d5 4.R:d5 +–.

Cap. VIII, pag. 79

Ex. 96. – 1.e6 g3 2.e7 g2 3.e8D g1D 4.Da4 ≠.

Ex. 97. – 1.Rc7 Ra8! (1...a5? 2.b5 +–) 2.Rb6 a5! 3.b5! (3.b:a5? =; 3.R:a5 Ra7 =) 3...Rb8! (3...a4? 4.Rc7! a3 5.b6 a2 6.b7+, +–) 4.R:a5 Rb7 =.

Ex. 98. – a) 1.Re5! (1.Re4? Rc3 2.Rf3 R:d3 –+) 1...Rc3 2.Re4 Rb4 3.R:d4 Rb5 4.Rd5 Rb6 5.Rd6 +–. b) 1...Rc2! 2.Re4 Rc3 3.Rf3 R:d3 –+.

Ex. 99. – 1.g6! f:g6 2.Re3 =; 1.Re3? Rf5 2.g6 R:g6! 3.Rf4 Rf6 –+.

Ex. 100. – a) 1.e5 Rg6 2.Rc6 Rg5 3.Rd7 Rf5 4.Rd6 +–. b) 1...Rg6 2.Rc6 e5! (primele 2 mutări ale negrului pot fi intervertite) 3.Rd5 Rf6 4.Rd6 Rf7 5.Rd5 Rf6 (Re8) =.

Ex. 101. – 1.Rb1! a3 (Altfel 2.Ra2, apoi 3.Ra3 şi 4.R:a4 +–) 2.b3! Re5 3.Ra2 Rd5 4.R:a3 Rc5 5.Ra4 Rb6 6.Rb4 +–. Variantă de remiză: 1.Rc3? a3!.

Ex. 102. – a) 1.b5! şi negrul pierde pionul pe linia a 6-a, deci +–. b) 1...b5! = (1...Rb7? 2.b5! Rc7 3.Re5! Rd7 4.Rd5 +–).

Ex. 103. – 1.Rh8! (1.Rf8? Rf6! 2.Rg8 Re5 3.Rg7 Rd4 –+) 1...Rf6! 2.Rh7! = (regele alb mută pe c2, după ce regele negru ia pe a2).

Ex. 104. – 1...d3! (1...Rf6? +–) 2.c:d3 Rf6 =.

Ex. 105. – 1.Re7 (A 2.d5) 1...Rc6! 2.Re6 Rc7! 3.d5 Rd8! 4.Rf6 Rd7 =.

Cap. VIII, pag. 80

Poz. 3. – Alb: Rf3, p.d4,d5; Negru: Re7. Albul la mutare câştigă: 1.Rf4! Rd6 2.Re4! Re7 3.Re5.

Ex. 106. – a) 1.e8D+! R:e8 2.Re6 +–. b) 1.g6! R:e7 2.Re5! Re8 3.Re6! +–. c) 1.Re5 R:e7 2.g6! Rf8 3.Rf6 Rg8 4.g7 +–.

Ex. 107. – Albul câştigă: a) 1.Rd7 Rb7 2.a8D+ R:a8 3.Rc6 Rb8 4.b7 Ra7 5.b8D+ R:b8 6.Rb6. b) 1.Rc5 Rb7 2.Rb4 Ra8 3.Ra5 Rb7 4.a8D+ R:a8 5.Ra6 Rb8 6.b7 şi albul face damă dând un singur pion din cei trei!

Cap. VIII, pag. 83 şi 85

Ex. 108. – a) 1.Rg3 Rg5 (1...e4? 2.Rf2! =) 2.Rf3 Rh4! 3.Rf2 Rg4 4.Rg2 Rf4 5.Rf2 d4! 6.Re2 Rg3 –+. b) 1...d4! 2.Rg3 e4! 3.d:e4+ R:e4 –+.

Ex. 109. – Modelul rezolvării: diagr. 135. a) 1.b5! +–. b) 1...Re6 2.Re4 Rd6 3.Rf5 Rd7 4.Re5 Re7 5.b5! +–.

Ex. 110. – a) 1.f4+ =. b) 1...Rd5 2.Rd3 Rc5 3.Rc3 f4 4.Rd3 Rd5 5.Rc3 Re5 6.Rd3 Rf5 7.Re2 =.

Ex. 111. – a) 1.Rc4 Re6 2.Rd4 Rd6 3.f4 +–. O variantă interesantă: 1...Rd6! 2.Rd4 Re6 3.e4! (3.Rc5 Re5 4.Rc6? f4! 5.e4 Rd4 6.Rd6 Re3 7.e5 R:f3 8.e6 Rg2 9.e7 f3 10.e8D f2 =) 3...f:e4 4.R:e4 +–. b) 1...Rd5 2.f4 Rc5 3.e4 +– (2...Re6 3.Rc4! Rd6 4.Rd4 +–).

Ex. 112. – a) 1.Rd4 Rd6! = (1...Rf5? 2.Re3 Re6 3.Rc4 +–). b) 1...Rd6 2.f5! +– (1...Rd7 2.Rd5 +–).

Diagr. 144. – a) 1...Rg7! 2.Rg5 Rh7 3.h6 Rg8 4.Rg6 Rh8 5.h7 = (2.Rf4 Rh6 3.Re4 R:h5 4.Rd4 Rg6 5.Rc4 Rf7 6.R:b4 Re8

7.Rb5 Rd8 8.Rb6 Rc8 =). b) 1...Rf6? 2.Rf4! Rg7 3.Re4 Rh6 4.Rd4 R:h5 5.Rc4 Rg6 6.R:b4 Rf7 7.Rb5 Re8 8.Rb6, +-.

Cap. VIII, pag. 87

Ex. 113. – a) 1.Rc5 e5! 2.f:e6+ R:e6 –+. b) 1...Rc7 Rc5 =.

Ex. 114. – a) 1.Rb4 Rd6 2.Rc4 Re6 3.Rd3 Rf7 4.Re3 Rg6 5.Rf3 Rh5! 6.Rg3 Rg5 7.Rf3 Rh4 –+. b) 1...Rd6 2.Rd3 Rc5 3.Rc3 =; 2...Rd7! 3.Rd2! Rc6 4.Rc2 =; 3...Rd8! 4.Rd3! =.

Ex. 115. – a) 1.g3+ Rf3! 2.g:h4 Rf2 –+. Variantă: 1.Rg1 Rg3! (1...Re3? 2.Rf1 g3 3.Rg1 Re2 4.Rh1 h3! 5.Rg1! =) 2.Rh1 Rf2 (2...h3? 3.Rg1! =) 3.Rh2 h3! –+. Altă variantă: 1.Rh1 Rg3 2.Rg1 h3! 3.Rh1 (3.g:h3 R:h3 4.Rh1 g3 –+) 3...h:g2+! (3...Rf2? 4.Rh2! h:g2 pat) 4.Rg1 Rh3 –+. b) 1...Re3 2.Rg1 (2.g3 h3 –+; 2.Rh1 Rf2 3.Rh2 h3 –+) 2...Re2 3.Rh2 Rf2 4.Rh1 h3 –+.

Ex. 116. – 1.Rd5! Rg2! (1...R:h2? 2.Re4! Rg2 3.Re3 +–) 2.h4 R:f2 3.h5 Rg2 4.h6 f2 5.h7 f1D 6.h8D = (1.Re5? Rg2! 2.h4 R:f2 3.h5 Rg2 4.h6 f2 5.h7 f1D 6.h8D Da1+, –+).

Ex. 117. – 1...h3 2.Rg1! (2.g:h3 R:h3 3.Rf2 Rg4 4.Rg2 f5 –+) 2...Rg4! (2...f5? 3.g:h3! R:h3 4.Rf2 Rg4 5.Rg2 =) 3.Rh2 (3.g:h3+ R:h3 4.Rf2 Rg4 –+) 3...h:g2 4.R:g2 f5 –+.

Ex. 118. – 1.b5 a:b5 2.a5! h4 3.g4+! (3.g:h4? g4! =) 3...R:g4 4.a6 h3 5.a7 Rg3 6.a8D g4 7.Dh1 Rh4 8.Rb4 g3 9.R:b5 +–.

Ex. 119. – 1...Rg4 2.Rf2 Rh3 3.Rg1 g5 4.Rh1 h4 5.Rg1 g4 6.Rh1 g3 –+

Cap. IX, pag. 94–95

Diagr. 158. – După 1.Re2!, se poate continua: 1...Nc3 2.Tc5; 1...Nb4 2.Tb5+; 1...Ng3 2.Tb5+ Ra7 3.Tc5! Nb1 4.Ta5+ Rb6 5.Ta3! (A 6.Tb3+) +–.

Studiul următor (Rg1/Ra8) se rezolvă astfel: 1.Nf2! Ne6 2.Tg6 Nd5 (2...Nc4 3.Tc6, +–; 2...Nb3 3.Ta6+ Rb7 4.Tb6+, +–) 3.Tg5! Nc4! (3...Ne6 4.Te5! Nd7 5.Td5, +–) 4.Tg4 Nb3 5.Tg3 Na2 6.Tf3! Ne7 (6...Nd6 7.Tf6, +–; 6...Nb4 7.Tf4, +–) 7.Te3 Nd6 (7...Nc5 8.Te8+, +–) 8.Td3 Ne7 (8...Nb4 9.Td4, +–) 9.Td7, +– (10.Ta7+). Sau 5...Nc4 6.Tc3! Na6 (6...Ne6 7.Te3 Nd7 8.Td3, +–) 7.Tc6! Nb7 (7...Rb7 8.Tb6+, +–) 8.Te6!, +–.

Diagr. 163. – 1.Rc1! Nd3 (sau Ne4) 2.d7 Rc7 3.Ce6+ R:d7 4.Cc5+, +–; 1...Ng6 (sau Nh7) 2.d7 Rc7 3.Ce6+ R:d7 4.Cf8+, +–; 1...Na2 2.Rb2 N:b3 3.R:b3, +– (pionul d6 se transformă imparabil, fără ajutorul regelui).

Cap. IX, pag. 98–99

Ex. 120. – 1.Nd2+ R:d2 2.Cc4+ şi 3.C:a5, +–.

Ex. 121. – 1.Df5! (1.N:h7+ R:h7 2.Df5+) 1...g6 (E 2.Dh7 ≠) 2.D:c8, +–.

Ex. 122. – 1.Nf4 (A 2.Nd6+) 1...Tb6 2.Ne3, +–.

Ex. 123. – 1.N:f6+ R:f6 2.e4 urmat de 3.e5+, +–.

Ex. 124. – 1.Cg4+ Rg6 (Rh7) 2.Ce5+ (A 3.Cd7 şi 4.C:b6); 1.Cd5! b5? 2.g4 Cf6 3.g5+, +–; 1.Cc4 b5 2.Cd6 (A 3.C:f7; 3.C:b5) +–.

Ex. 125. – 1...N:d4? (1...D:d4?) 2.N:h7+ R:h7? 3.Dh5+ (A 4.D:e8).

Ex. 126. – a) 1.b6! Tc2 2.T:a7+ D:a7 3.D:c2 D:b6 4.Dc8+ Ra7 5.D:e6, +–. b) 1...Tc2! 2.D:c2 Dh2+ şi 3...D:c2 –+.

Ex. 127. – 1.T:d5! D:d5 2.Ng2 şi 3.N:a8, +–.

Ex. 128. – 1.h5 Th6! (1...Tg5? 2.D:f6! D:f6 3.Cd7+ Rc7 4.C:f6 Th8 5.g4, +–).

Ex. 129. – 1...C:d5! şi dacă 2.D:d5, atunci 2...Tad8 urmat de 3...T:d1.

Ex. 130. – 1...Rc2 2.Tb1 Dc4+, +–; 2.Tb6 Dc4+ 3.Ra3 Dc5+ 4.Tb4 Rc3, –+; 2.Tb7 Dc4+ 3.Ra3 Dc5+ 4.Ra2 Dd5+, –+; 2.Tb8 Dc4+ 3.Ra3 Dc5+ 4.Ra2 Dd5+ 5.Ra3 Dd6+, –+.

Ex. 131. – 1.D:g8 T:g8 (1...c:d5 2.D:h8 d:c4 3.Nh6 +–) 2.Cf6+ Re7 3.C:g8+ Re8 4.Cf6+ Re7 5.C:d7 N:d7 6.Ng5+, +–.

Ex. 132. – După 7...Nh6!, dacă 8.N:h6, atunci 8...Dh4+ şi 9...D:h6.

Cap. IX, pag. 99–100

Ex. 133. – 1.Dg6+ (1.Dh1+? Dd5+!, –+) 1...Rb7 (1...Rb5 2.D:g1 Db4+ 3.Ra2! =) 2.Dg2+ Ra7 3.D:g1+ Db6 4.D:b6+ R:b6 5.Rb4 =.

Ex. 134. – 1.T:e6+ R:e6 2.Cg5+ Rf6 3.C:f3 Ce5+! 4.C:e5 R:e5 5.Rd3 Rf4, –+.

Ex. 135. – 1.T:e6+ (1.Nd5? Tg4+ şi 2...R:d5) 1...R:e6 2.Nd5+ Re7 3.N:g8 Nf7+ 4.N:f7 R:f7 5.Rd4 Rg6 6.Re4 Rg5 7.Rf3 Rf5 –+.

Ex. 136. – 1.T:d5+ R:d5 2.Td4+ Re5 3.T:d8 Td6+ 4.T:d6 R:d6 5.Rd4 = (4...c:d6 5.Re3 =).

Ex. 137. – 1...C:g3 2.Cd5! (2.R:g3? Cf5+ 3.C:f5 R:f5 4.Rf3 e6, –+) 2...e6 (2...Cgf5 3.C:e7 =) 3.Cc7 e5 4.R:g3 =.

Ex. 138. – 1...De2+! 2.Df3 (2.Rh4 D:b5 3.Df7+ Rh8 4.g6 Dg5+! =) 2...D:b5 3.Df5+

D:f5 4.R:f5 Rg7 =.

Ex. 139. – 1.Nf5 Rd6 2.N:e6 R:e6 3.Cc5+ C:c5 4.R:c5, +– (Dacă 1...Cc7?, atunci Cc5+, +–).

Ex. 140. – 1.D:d6+! D:d6 2.Cf5+ Re6 3.C:d6 R:d6 4.f4! =.

Ex. 141. – 1...Nf5+? 2.R:f5 Dh7+ 3.Re5! D:d3 4.Cb4+ Rb5 5.C:d3, +–. Corect ar fi fost 1...Dh7+.

Ex. 142. – 32.T:g4? f:g4 33.Ce4+ Re7 34.C:d6 g3! 35.N:e6 g2! (35...R:e6? 36.Ce4 g2 37.Cg5+ şi 38.Ch3 =) 36.Cf5+ Rf6! 37.Cd4 g1D+, –+. Trebuia jucat 32.Ce4+ f:e4 33.T:g4, +/=.

Cap. X, pag. 107

Ex. 143. – 1.C:b4 a:b4 2.Re3! urmat de promovarea pionului a4. Se poate şi 1.Cc5 b3 2.Ce4 cu blocarea pionilor negri (1...Rf7 2.Re3) +–.

Ex. 144. – 1...Tf1+! 2.T:f1 T:d1+ 3.R:d1 R:f1 4.Rd2 Rf2 5.Rd3 Rf3 6.g5 Rf4 etc. –+.

Ex. 145. – 1.R:h4! a5 2.g4 a4 3.g5 a3 4.d6 a2 5.g6+ R:g6 6.d7 a1D 7.d8D = (7...Dd4+ 8.D:d4 e:d4 Rg4 =).

Ex. 146. – 1...R:d4 2.Rd1 (2.g4? Re4 3.Rd1 Rf3 4.g5 Rf2 –+) 2...Rd3 3.g4 e2+ (2...Re4? 3.Re2 etc. +–) 4.Re1 Rc2 5.g5 R:b2 6.g6 c3 7.g7 c2 8.g8D c1D+ 9.R:e2 Dc4+ 10.D:c4 b:c4 etc. –+.

Cap. XI, pag. 118

Ex. 150. – 1.e5 d:e5 2.D:g6 etc. +–.

Ex. 151. – 1...Ng4? 2.N:f7+! R:f7 3.Ce5+ Rg8 4.C:g4 C:g4 5.D:g4, +/–.

Ex. 152. – 1...Dc1+! 2.Ra2 Df1!, –+.

Ex. 153. – 1.Thf4! N:f6+ 2.T:f6 ≠; 1...D:f6+ 2.T:f6 ≠; 1...h4 2.T:h4 ≠.

Cap. XI, pag. 121

Ex. 154. – 1...T:c3! 2.b:c3 Db6+ 3.Ra1 Db4!, –+.

Ex. 155. – Flohr a jucat 1...C:g2! 2.R:g2 Dg5+ 3.Rh1 D:d2 şi albul a cedat curând.

Ex. 156. – 1.T:g7+ D:g7 2.D:f5. Mai slab este 1.T:h6 Tf8 2.f3 D:a2.

Ex. 157. – Averbach a jucat 1.T:e7! T:e7 2.N:f6 g:f6 3.Cd5! Te5 4.C:f6+ Rg7 5.Cd7 şi albul a câştigat repede.

Ex. 158. – În partidă s-a jucat 14.Ng5 b4! 15.Cd5? C:d5 şi albul a cedat deoarece la 16.D:d5 Tb5! se câştigă o figură. Dacă 15.Ce2, se câştigă un pion cu 15...C:e4. Continuarea cea mai bună pentru alb ar fi fost 15.Cd1 Tfe8 (A 16...C:e4. Nu merge 15...C:e4? 16.N:e7 D:e7 17.Te1 A 18.f3, +/–) 16.f3 Tb5 17.Ne3 d5!, =/+.

Ex. 159. – S-a jucat 1...N:f2! 2.Cg4 (2.Tf1? Ne3!) 2...N:g2+! 3.R:g2 Df3+ 4.Rh3 Tf5! 5.Te5 T:e5 6.C:e5 Dh5+ 7.Rg2 N:g3 8.h:g3 D:e5 9.Te1 Df5 (9...Df6) şi albul a cedat.

Ex. 160. – a) 1.Cd5 C:e4! 2.D:e4? (B 2.0–0) 2...Nf5 3.De3 (3.Dd4 Cd3+; 3.Df4 Cd3+) 3...Cd3+ 4.N:d3 T:e3+ 5.C:e3 N:d3, –+. b) 1.Cb5 C:c4 2.0–0 (2.N:c4?! N:c4 3.D:c4? T:e4+, –+; 2.C3d4 a6! 3.C:e6 T:e6 4.Cc3 Cb6, =/+) 2...a6 3.N:c4 N:c4 4.D:c4 a:b5 5.D:b5 T:e4 6.D:b7 Tea4 7.a3 Tb8 8.Df3 (8.Dc6 Dd7 9.D:d7 C:d7, –/+) 8...Cd7, =/+. Bine ar fi fost 1.Cd2.

Cap. XII, pag. 135

Ex. 161. – 4...C:e4 5.0–0 Cd6 6.N:c6 (6.Na4 e4) 6...d:c6 7.C:e5 Ne7.

Ex. 162. – 3...e:d4 4.C:d4 Cf6 (Sau 4...Nc5).

Ex. 163. – 3.c:d5 şi 4.e4.

Cap. XIII, pag. 144

Ex. 164. – 1.f6 şi remiză deoarece regele negru nu se poate apropia de pionul f7, iar turnul negru trebuie să apere acest pion.

Ex. 165. – Et.1 – regele alb se aduce pe câmpul e5: 1.Re3 Ne4 2.Rd4 Nc2 3.Re5 Ne4. Et.2 – regele negru e îndepărtat de pionul f5: 4.Ta6+ Rg7 5.Re6 Rf8 6.Rf6 Re8 7.Tb6 Nc2 8.Te6+ Rd8. Et.3 – turnul ia pionul: 9.Te5 Rd7 10.T:f5 etc. +–.

Ex. 166. – 1...Th4+ 2.Rc5 Rb3! 3.b5 Ra4 4.b6 Ra5 5.b7 Tb4 etc. –+; 5...Th8 6.Rc6 Ra6 7.Rc7 Ra7 etc. –+.

Ex. 167. – 1...Rb3 2.d6 Rc4 3.d7 Rc5 4.Re6 Rc6 7.Re7 Rc7, –+; 1...Rb3 2.Rd6 Rc4 3.Rc6 Rd4 4.d6 Re5 5.d7 Re6 6.Rc7 Re7 etc. –+.

Ex. 168. – 1...Tg7+ 2.Rc8 Rc6 3.b8C+ Rd6 4.Ca6 Ta7 5.Cb8! =; 2.Rb8! Rb6 3.Ra8! =.

Ex. 169. – 1.Rf7! Rg4 (1...Re4 2.Rg6 etc. +–) 2.Re6 etc. +–.

Ex. 170. – 1.Rb7! (1.a7? Tb1+ 2.Ra6 Rc7, –+) 1...Rd7 (1...Th7+ 2.Rb6!; 1...Tb1+ 2.Rc8! =) 2.a7 Tb1+ 3.Ra8! =.

Cap. XIII, pag. 147 şi 149

Diagr. 258. – a) 1.Cb4+ Ra1 2.Rc1 b5 (2...b6 3.Rc2 b5 4.Rc1 a2 5.Cc2 ≠) 3.Rc2 a2 4.Cd3 b4 5.Cc1 (Sau 5.Cc5) 5...b3+

6.C:b3 ≠. b) 1...b6 2.Cb4+ Ra1 3.Rc1 b5 4.Rc2 a2 5.Cc6 b4 6.Ca5 b3+ 7.C:b3 ≠.

Ex. 171. – 1.Rh8! = (1.Rg8? Rg5 2.f8D Rg6, –+).

Ex. 172. – 1.Rd4 a2 2.Rc3! a1D+ (Sau 2...a1T) 3.Rb3 şi +–. Dacă 2...a1C, atunci 3.Tg2 b5 4.Tg4! Ra2 5.Tb4 Ra3 6.T:b5, +–.

Ex. 173. – 1...Rd4 2.g6 (E 2...g6 şi 3...Re5) 2...Re5 3.Nf7 Rf6 (A 4...Re7 şi 5...Rf8) =. Dacă se mută regele alb la b6, atunci albul câştigă prin manevra Rc6–d7–e7 şi capturarea pionului negru.

Ex. 174. – 1...Rg3! (1...Tc5? 2.Rd4 T:b5 3.c7 şi +–) 2.Rd4 Rf4 3.Rd5 Td2+ 4.Re6 Te2+ 5.Rd7 Td2+ 6.Rc7 Re5 7.b6 Rd5 8.b7 Tb2 9.b8D T:b8 =.

Ex. 175. – 1...Dc7+ 2.Ra8 Dc8+! 3.D:c8+ R:c8 şi remiză cf. diagr. 259.

Ex. 176. – 1.Da1+! R:a1 2.C:b4 Na2 3.C:c2 ≠; 1...Rb3 2.Dc3+ şi mat la mutarea următoare.

Cap. XIV, pag. 159

Ex. 177. – Negrul pierde deoarece regele său, deşi aproape de pionul alb, este prost plasat: 1...Rd6 2.Tf6+! Re7 (2...Rc5 3.Rb8 Tb2+ 4.Ra7 Ta2+ 5.Ta6) 3.Rb7! (Sau 3.Tb6) +–; 1...Tb2 2.Td1 Th2 3.Tb1!, +–; 1...Re7 2.Tb1!, +–.

Ex. 178. – Negrul câştigă: 1.Th1+ Re2 2.Th2+ Tf2, –+; 1.Te7 Tb8+ 2.Ra2 Tb5 etc. –+.

Ex. 179. – Câştigă negrul: 1.Tg1+ (1.Te7 Tb8+ 2.Ra2 Tb5, –+) 1...Re2 2.Tg2+ Re3 3.Tg1 Rf2 4.Th1 Th8!, –+.

Ex. 180. – Remiză (v. diagrama 278).

Ex. 182. – Remiză: 1.Rf5 Ta1 =; 1.Th7 Ta6+ 2.Rf5 Ta1 =.

Ex. 183. – 1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+ 4.Rc5 Ta8 5.Rc6! Rg7 6.Ta1!, +–.

Cap. XIV, pag. 165

Ex. 184. – Negrul câştigă: 1.Th1+ Re2 2.Rh2+ Tf2, –+; 1.Te7 Tb8+ 2.Ra2 Tb5 etc. –+.

Ex. 185. – Remiză: 1.Th1+ Re2 2.Th2+ Re3 3.Th3+ Re4 4.Th4+ Re5 5.Th5+ Rf4 6.Th4+, =.

Ex. 186. – 1.Ta1!, +–.

Ex. 187. – Albul câştigă, indiferent cine mută primul: a) 1.Tc1+ Rb7 2.Rf7 Tf2+ 3.Re8 Th2 4.e7, +–. b) 1...Th7+ 2.Rf6 Th6+ 3.Rf7 Th7+ 4.Rg6 Th2 5.e7, +–.

Ex. 188. – Remiză: 1.Rf1 Tb1+ 2.Rg2 Re2 (2...Tc1 3.Ta8! =, ca în diagr. 270; 2...Td1 3.Te8! =) 3.Ta8! Tb2 4.Ta1! Re3+! 5.Rg3! (5.Rf1? Rf3, –+) 5...Rd3 6.Ta3+, =; 5...Td2 6.Ta3+ Td3 7.Ta2! =.

Ex. 189. – 1.Rb4 Rf4 2.Te5 etc. +–.

Ex. 190. – 1.Te7 = (v. diagrama 270)

Ex. 191. – a) 1.h7, +–. b) 1...Rg5 2.h7 Rg6 =.

Cap. XV, pag. 172 şi 175

Diagr. 307. – a) 1.Dg5 g6 2.Dh6 (A 3.Dg7 ≠). b) 1...Ta1+ 2.R:a1 Da8+ 3.Rb1 Da2 ≠.

Ex. 192. – a) 1.Te8+ Df8 2.Ce7+ Rh8 3.T:f8 ≠. b) 1...Ta1+ 2.R:a1 Da3+ 3.Rb1 Da2+ 4.Rc1 Da1 ≠.

Ex. 193. – a) 1.Dh5 h6 2.Dg6 h:g5 3.Th1 ≠. b) 1...Db3! 2.a:b3 a:b3 ≠ (2.a3 Da2 ≠).

Ex. 194. – a) 1.Dh8+ R:h8 2.Te8 ≠ (1...Rf7 2.Dg7 ≠). b) 1...Th1+ 2.R:h1 Dh2 ≠.

Ex. 195. – a) 1.Df8+ Rh7 (1...R:f8 2.Te8 ≠) 2.D:g7 ≠. b) 1...D:f1+! 2.R:f1 Th1 ≠.

Ex. 196. – a) 1.Dg8+ T:g8 2.Cf7 ≠. b) 1...Th1+ 2.R:h1 T:f1 ≠.

Ex. 197. – a) 1.Dc6+! b:c6 2.N:a6 ≠. b) 1...Ce4+ 2.Db6 N:b6+ 3.Nf2 N:f2+ 4.Rh1 Cg3 ≠.

Ex. 198. – a) 1.D:g7+ N:g7 2.Ce7 ≠. b) 1...Cf3+ 2.N:f3 (2.Rh1) 2...D:h2 ≠.

Ex. 199. – 1.Df6! N:f6 2.g:f6 şi 3.Th8 ≠.

Ex. 200. – 1.Df6! (A 2.Dg7 ≠) 1...e:f6 2.T:e8 ≠.

Cap. XV, pag. 183

Ex. 201. – 1.N:h6! şi, dacă 1...g:h6?, atunci 2.Dg6+ cu atac imparabil.

Ex. 202. – 1.Ce7+! D:e7 2.Th8+! R:h8 (2...Rf7 3.Dh5+ g6 4.D:g6 ≠) 3.Dh5+ Rg8 4.Dh7+ Rf7 5.Ng6 ≠.

Ex. 203. – S-a jucat 1...Cd7 2.Nh6! cu atac decisiv pe câmpul g7 (2...C:e5 3.N:g7+ Rg8 4.N:c5+ Ng5 5.T:g5 ≠).

Ex. 204. – 1...Cc4+ 2.b:c4 T:a4+ 3.R:a4 Da2+ 4.Rb4 Db2+ 5.Rc5 D:f2+; 5.Ra5 Da3 ≠.

Cap. XVI, pag. 197

Ex. 205. – Negrul câştigă: 1...Re6 2.Nc6 Rf5 3.Rd3 Rf4 4.Rc4 Ne3! 5.Rd3 Ng1 6.Re2 e4 etc. –+.

Ex. 206. – Poate, deoarece pionul h6 nu va putea trece peste câmpul h4: 1...Rg5 2.Rg3 h5 3.Ne7+; 1...Rh4 2.Ne7+ cu remiză clară în ambele cazuri.

Ex. 207. – Împotriva pionilor e5 şi f5,

poziţia de apărare este Rf3, Nd3 (Sau Nc2). Contra pionilor e4 şi f4, poziţia de apărare este Re2, Ng2. Însă, dacă negrul nu avansează pionul până la f4, atunci poziţia nebunului pe g2, împotriva pionilor e4 şi f5, este insuficientă, dacă regele negru ajunge la g3. După 1.Nc6, negrul mută nebunul la h6, apoi regele la d4 şi realizează mutarea e5–e4. În continuare, negrul mută nebunul la b6, regele la g3 şi câştigă.

Cap. XVI, pag. 196

Ex. 208. – a) 1.h6 a3 2.Rf6 Rc5 (2...Ch7+ 3.Rg6 Cf8+ 4.Rg7, +–) 3.Rg7, +–. b) 1...Rc5 2.h6 a3 3.Rf6 Rd6 4.Na2! Ch7+ 5.Rg7 Cg5 6.Rg6, +–.

Ex. 209. – 1.Cb6+! Re8 2.Cd5 Nd8 3.Rc6 Rf7 4.Rd7 şi apoi, aducând calul la d6 şi regele la e6, albul câştigă.

Cap. XVII, pag. 208

Ex. 211. – Réti a făcut combinaţia 1.Nf7+ Rh8 2.Ne8! şi negrul nu are apărări contra matului pe ultima linie: 2...N:c5+ 3.D:c5 T:e8 4.Df8+; 2...Ne7 3.Df8+; 2...h6 3.D:f8+ Rh7 4.Ng6+! R:g6 5.Df5 ≠.

Ex. 212. – Polugaevski a juoat foarte bine 1.e5 şi a urmat 1...Cg4 2.T:f7 R:f7 3.Ce4 Df4, apoi continuarea liniştită, dar decisivă, 4.Df3! (Nu 4.Cd6+? Re7 5.C:e8 D:h2+) 4...D:f3 5.g:f3 Ce3 6.Cd6+ a adus victoria albului.

Ex. 213. – Olafsson a atacat prin 1.Dh8+ Rd7 2.g8D D:h8 3.D:g3 şi a câştigat.

Cap. XVIII, pag. 234

Ex. 215. – 1.Db1+ Rc3 2.Rg8 etc. +–.

Cap. XIX, pag. 222 şi 228

Pag. 222 alin. 1 – 1.Th7+ Rg8 2.Tdg7+ Rf8 3.Th8 ≠.

Diagr. 423. – 1...D:g2+ 2.T:g2 Td:g2+ 3.Rh1 Tg1+ 4.Rh2 T8g2 ≠.

Ex. 216. – 1.Cd7+ Ra8 2.T:a7+ R:a7 3.Ta1 ≠; 1...Nd4 2.Ne3 N:e3 3.D:e3 D:g2 ≠.

Ex. 217. – Alehin a jucat 1.e6! Td:g7 2.C:g7 T:g7 3.T:d5 c:d5 4.Tf8+ Rc7 5.Tf7+ şi a câştigat.

Ex. 218. – 1.Cf4! forţează câştigul calităţii (1...Tg7 2.Ch5; 1...Tg4 2.Dh5+).

Ex. 219. – 4.Nd5+!, +–.

Cap. XXI, pag. 248–249

Ex. 220 (diagr. 479). – Albul termină rocada, aşezând turnul la f1.

Ex. 221 (diagr. 480). – Albul retrage mutarea Ta1–a7 şi apoi, prin 0–0–0, dă mat.

Ex. 222 (diagr. 481). – Ultima mutare a albului a fost Ch6:g8 prin care s–a capturat un cal negru. Prin mutarea Ch6–f7 se dă mat.

Ex. 223. – Partida a decurs astfel: 1.d4 d5 2.Dd3 Dd6 3.Dh3 Dh6 4.D:c8 ≠.

Ex. 224 (diagr. 482). – Dacă albul este la mutare, el nu poate da mat în 4 mutări. În schimb negrul la mutare, indiferent ce face albul, joacă 1...e:f5, 2...f:g4, 3...g:h3, 4...h:g2 ≠. Atragem atenţia că poziţia din problemă nu poate rezulta dintr–o partidă reală. De ce?

Ex. 225 (diagr. 483). – Aşezaţi regele negru pe h4. Atunci 1.d4 Rg4 2.e4+ Rh4 3.g3 ≠ (sau 1...Rh5 2.Dd3 Rg4 3.Dh3 ≠).

Ex. 226 (diagr. 484). – Dacă rotiţi diagrama cu 90° spre a aşeza corect tabla de şah, se găsesc soluţiile: a) dacă regele negru e pe h6, atunci 1.f:g8C ≠. b) când regele negru stă pe a3, se mută 1.Rd4 ≠.

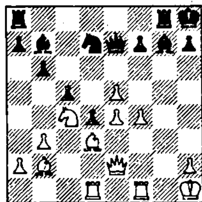
(Radu Breahnă)

Exemple din creaţia şahistă a lui G. Levenfiş

Partidele de mai jos au fost jucate în 1937 la Moscova şi Leningrad, într-un meci de baraj pentru titlul de campion al URSS. Conform înţelegerii, Botvinnik ar fi trebuit să câştige primul 6 partide spre a deveni campion, iar lui Levenfiş îi erau necesare doar 5 victorii spre a-şi păstra supremaţia. La scorul egal (+5 =3 -5), meciul s-a oprit şi Levenfiş a fost declarat campion unional pe 1937, în apogeul carierei sale sportive.

Botvinnik-**Levenfiş** (partida a 2-a, Moscova) Apărarea Slavă

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.e3 g6 5.Cf3 Ng7 6.Nd3 0-0 7.0-0 e6 8.b3 [8.e4 d:e4 9.C:e4 C:e4 10.N:e4 Dc7 11.Ng5 h6 12.Ne3 Cd7 13.Dc1 Rh7 14.Nf4 e5, =; Botvinnik] **8...Cbd7 9.De2 Te8 10.Nb2 b6** [10...e5! 11.d:e5 C:e5 12.C:e5 T:e5 13.c:d5 C:d5 14.Ce4 Te8 15.N:g7 R:g7 16.Db2+ f6 A Nf5, =, Belaveneţ, Iudovici] **11.Tad1 Nb7 12.Ce5 C:e5 13.d:e5 Cd7 14.f4 De7 15.c:d5 e:d5 16.e4 d4 17.Cb1 c5 18.Cd2** [B 18.Nc4! g5?! 19.e6! f:e6 20.f5 Cf8 21.c5!, +/-, Belaveneţ, Iudovici; 18...Rh8!?] **18...g5! 19.g3 g:f4 20.g:f4 Rh8 21.Cc4 Tg8 22.Rh1** (v. DIA) **22...f6! 23.Cd6 f:e5! 24.C:b7 e:f4 25.e5!** [25.T:f4? Ce5! 26.Na6 Nh6 27.Tff1 Cg4, -/+; Belaveneţ, Iudovici] **25...N:e5 26.b4** [26.T:f4? Cf6, -+; 26.Ne4!? Taf8, ∞] **26...Cf6 27.Df3 Cg4 28.Td2** [28.Tde1? C:h2! 29.R:h2 Dh4+ 30.Dh3 f3+ 31.T:e5 Tg2+ 32.Rh1 D:h3≠, Belaveneţ, Iudovici] **28...Tab8 29.Ne4 d3! 30.D:d3?** [30.Tg1! N:b2 31.T:b2 Ce5 32.D:f4! c4 33.Tbg2 c3 34.N:h7!, =; Belaveneţ, Iudovici] **30...T:b7 31.N:b7 D:b7+ 32.Df3 D:f3+ 33.T:f3 N:b2 34.T:b2 Ce5! 35.Tf1** [35.Tc3 c4 36.Te2 Cd3 37.T:c4 f3 38.Td2 f2 39.Td1 Ce1, -+] **35...Cd3?** Crn [35...c4! 36.b5 Tg5 37.a4 Rg7, -/+; Belaveneţ, Iudovici] **36.Tg2?** Cra [36.Tc2! C:b4 37.Td2 c4 38.T:f4 c3 39.Td7 c2 40.Tc4, =; Belaveneţ, Iudovici; 37...Tf8!?, =/+] **36...c4 37.Tc2 b5 38.a3 f3! 39.Td2 Tg2! 40.T:g2 f:g2+ 41.Rg2 c3, 0-1** [42.Rf3 c2 43.Re3 c1D+ 44.T:c1 C:c1 45.Rd2 Ca2 46.Rc2 Rg7 47.Rb2 C:b4 48.a:b4 Rf6, -+; Belaveneţ, Iudovici].



Levenfiş-Botvinnik (partida a 13-a, Leningrad) Apărarea Grünfeld

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Nf4 Ng7 5.e3 0-0 6.Db3 c5 7.c:d5 c:d4 8.e:d4 Cbd7 9.Ne2 Cb6 10.Nf3 Nf5! [10...Ng4? 11.N:g4 C:g4 12.Cf3 Cf6 13.d6! e:d6 14.0-0, +/-] **11.Td1 Dd7 12.h3 h5 13.Ne5** [13.Cge2 Tfd8 14.d6 e:d6 15.0-0 d5 16.Ng5 Ng4!, ∞, T. Gheorgadze-Vaganian, URS 1983] **13...Tfd8 14.N:f6 e:f6?!** [B 14...N:f6 15.Cge2 h4 16.0-0 Tac8 17.Tfe1 Cc4 18.Cf4 Dd6, =/+, Gulko-Tukmakov, Vilnius 1978] **15.Cge2 Tac8 16.0-0 Cc4 17.Cg3 Cd6** [17...Nh6? 18.Cce4!,+/-] **18.Tfe1 Nf8, ∞, 19.Ne4 N:e4 20.Cg:e4 C:e4 21.C:e4** [21.T:e4, =] **21...Rg7 22.Df3 f5 23.Cc3 b5 24.a3 a5 25.Dg3?!** [B 25.Ta1, ∞] **25...b4?** [B 25...Nd6! 26.Dg5 N:a3!, -/+; 26.Df3 b4, -/+, Riumin] **26.a:b4 a:b4 27.Ce2 Rh7** [27...D:d5 28.Cf4 Dd6! 29.C:h5+ Rh7, ∞, Riumin; 27...Nd6 28.Db3 Tb8, ∞] **28.Cf4 Te8?!** [B 28...Nd6] **29.Df3 Tcd8 30.Te5! Ng7** [30...Nd6 31.C:h5!! N:e5 32.d:e5 g:h5 33.D:h5 Rg7 34.Dg5+ Rf8 35.Dh6+ Re7 36.d6+, +-; 35...Rg8 36.Td3! f4 37.D:f4, +-, Levenfiş] **31.Tde1! Tc8** [31...N:e5 32.d:e5 Dc7 33.Dc3, +/-] **32.d6!, +/-, Tf8 33.Td5 Tfe8 34.T:e8 T:e8 35.Cd3 Td8**

Palmaresul sportiv al lui G. Levenfiş

Prescurtări: t= turneu; ti= turneu internaţional; ch= campionat; cho= campionat orăşenesc; ch3URS= campionatul al 3-lea al URSS; chRUS= turneu pan-rus; m= meci; 18/17= 18 participanţi/ 17 runde; + partide câştigate, = remize, – partide pierdute.
Precizări: Petersburg = Leningrad = Sankt Petersburg; Karlsbad = Karlovy Vary.

Anul	Localitatea	Denumire concurs, nr. participanţi/nr. runde	Rezultat final			Locul obţinut
			+	=	–	
1909	Petersburg	ti, 14/13	12	0	1	1
1910	Petersburg	ti, 6/10	7	0	3	1–3
1911	Karlsbad	ti, 26/25	8	7	10	14–16
1911	Petersburg	cho, 8/7	4	2	1	3–4
1912	Vilnius	chRUS, 10/18	5	7	6	6–7
1913	Petersburg	ti, 4/3	1	2	0	1–2
1913/14	Petersburg	chRUS, 18/17	9	3	5	5
1920	Leningrad	cho, 12/11	6	2	3	3
1920	Moscova	ch1URS, 16/15	7	6	2	3
1922	Leningrad	cho, 12/11	8	2	1	1
1923	Leningrad	ch2URS, 13/12	7	4	1	2
1924	Leningrad	cho, 6/10	7	3	0	1
1924	Moscova	ch3URS, 18/17	8	7	2	3–4
1925	Leningrad	cho, 12/11	7	3	1	1–4
1925	Leningrad	ch4URS, 20/19	11	4	4	2
1925	Moscova	ti, 21/20	5	8	7	15
1928	Leningrad	cho, 16/15	8	7	0	2
1929	Leningrad	cho prel, 10/9	2	1	6	9–10
1930	Leningrad	ti, 9/8	1	5	2	7
1933	Leningrad	ch8URS 20/19	9	6	4	3–5
1934/35	Leningrad	ch9URS, 20/19	8	8	3	1–2
1934	Leningrad	t-prel, 12/11		(4 pcte)		11
1935	Moscova	ti, 20/19	6	9	4	6–7
1936	Leningrad	cho, 8/14	5	7	2	4
1936	Moscova	ti, 10/18	2	11	5	7–10
1937	Leningrad	ti, 6/5		(3pcte)		2
1937	Tbilisi	ch10URS, 20/19	9	7	3	1
1937	Mosc.-Len.	m Botvinnik	5	3	5	
1939	Leningrad	ti, 18/17		(10 pcte)		3–6
1939	Leningrad	ch11URS, 18/17	6	5	6	8–10
1940	Moscova	ch12URS, 20/19	1	11	7	18–19
1940	...	m Alatorţev	5	7	2	
1946	Leningrad	cho, 18/17		(11 pcte)		2
1947	Leningrad	ch15URS, 20/19	4	10	5	10–12
1948	Moscova	ch16URS, 19/18	6	4	8	13–15
1949	Moscova	ch17URS, 20/19	3	6	10	18–20
1952	Leningrad	cho, 14/13		(9 pcte)		3

CRONOLOGIE ŞAHISTĂ SINOPTICĂ UNIVERSALĂ

Surse: Murray, H.–J.; Lindörfer, K.; Gaige, J.; Ştefaniu, C.; Litmanovicz, W.
Sfârşitul cronologiei: 1990.
Pentru denumirea prescurtată a ţărilor a se vedea pag. 289.

Perioade		Campioni mondiali	Maeştri renumiţi, centre conducătoare, evenimente deosebite	Teoreticieni şi autori
COPILĂRIA ŞAHULUI	cca 800–1500	—	Mawardi; As–Suli; Al–Adli; Ar–Razi. Şcoala arabă. Naşterea şahului european.	—
	cca 1500–1600	—	Lopez de Segura, Ruy (Esp); Lucena, Juan Ramirez (Esp). Şcoala spaniolă.	Lucena, J.R. (Esp) Damiano (Por) Lopez,R. (Esp)
	cca 1600–1750	—	Greco, Gioacchino (Ita); Leonardo di Boni da Cutro, Giovanni (Ita); Boi, Paolo (Ita); Salvio, Alessandro (Ita). Şcoala italiană.	Şcoala din Modena (Ita)
PERIOADA ROMANTICĂ	cca 1750–1800	(**PHILIDOR, François–André Danican**; Fra; n.1726, d.1795)	Légal, De Kermur sire de L. (Fra); Stamma, Filip (Syr, Alep/Fra). Şcoala franceză, Paris, Café de la Régence.	Allgaier, Johann Baptist (Ger)
	cca 1800–1843	(**LA BOURDONNAIS, Louis– Charles Mahé de L.**; Fra; n.1797, d.1840)	Deschapelles, Alexandre Louis Honoré Lebreton (Fra); MacDonell, Alexander (Irl/Eng); Saint–Amant, Pierre Charles Fournier (Fra). Paris, Café de la Régence; Londra; Berlin (după 1827).	Şcoala berlineză (1827–1850): Bilguer, Paul Rudolph von B. (Ger)
	1843–1851	(**STAUNTON, Howard**; Eng; n.1810, d.1874)	Kieseritzky, Lionel (Pol/Fra); Jänisch, Carl Friedrich von J. (Rus); Lasa, Baron Tassilo von Heyderbrand und der L. (Ger); Szén, Josef (Hun); Horwitz, Bernhardt (Ger); Bledow, Ludwig Erdman (Ger). Londra; Paris; Berlin.	Şcoala berlineză; Şcoala engleză; Jänisch, C.F. (Rus); Hammpe,K. (Aut) Lasa (Ger)
	1851–1858	(**ANDERSSEN, Adolph**; Ger; n.1818, d.1879)	Löwenthal, Johann (Hun); Harrwitz, Daniel (Ger); Lange, Max (Ger); Falkbeer, Ernst (Aut); Kolisch, Ignasz Baron von K. (Aut); Petrov, Aleksandr (Rus); Neumann, Gustav Richard Ludwig (Ger). Paris; Londra; Berlin; Viena.	Şcoala berlineză; Începuturile şcolii vieneze: Falkbeer. E.; Kolisch I.
	1858–1859	(**MORPHY, Paul Charles**; USA; n.1837, d.1884)		
	1860–1866	(**ANDERSSEN, Adolph**)		

Perioade		Campioni mondiali	Maeştri renumiţi, centre conducătoare, evenimente deosebite	Teoreticieni şi autori
MARILE CĂUTĂRI	1866–1894	**STEINITZ, Wilhelm**; Ceh/Eng/USA; n.1836, d.1900. Primul campion mondial.	Paulsen, Louis (Ger/USA); Zukertort, Johannes Hermann (Pol/Eng); Winawer, Simon (Pol): Blackburne, James Henry (Eng); Cigorin, Mihail (Rus); Bird, Henry E. (Eng); Mackenzie, George Henry (Sco/USA); Mason, James (Irl/USA); Burn, Amos (Eng); Gunsberg, Isidor (Eng). Şcoala vieneză: Steinitz W; Englisch B.; Weiss Max etc.; Şcoala nouă.	Dufresne, Jean (Ger; alias S.E. Freund); Berger, Johann (Nepomuk?; Aut)
	1894–1921	**LASKER, Emanuel**: Ger/USA; n.1868, d.1941. Al doilea campion mondial.	Tarrasch, Siegbert (Ger); Pillsbury, Harry Nelson (USA); Schlechter, Karl (Aut); Rubinstein, Akiba (Pol/Rus/Bel); Alapin, Simon (Rus); Charousek, Rudolph (Aut/Hun); Janowski, David (Pol/Fra); Duras, Oldrich (Ceh/Aut); Walbrodt, Karl A. (Ger); Bardeleben, Kurt von B. (Ger); Marshall, Frank James (USA); Leonhardt, Paul–Saladin (Ger); Albin Adolph (Rom/Aut); Marco, Georg (alias Marcu, George; Rom/Aut). Şcoala germană; Şcoala vieneză; Începutul şcolii hipermoderne.	Şcoala germană: Tarrasch S.; Bardeleben, K. etc.; Şcoala vieneză: Albin A.; MarcoG.; Mieses, Jacques (Ger/Eng). Începutul şcolii hipermodere: Nimzovici A. (Let/Den); Réti R. (Ceh); Tartakover S. (Rus/Aut); Breyer G. (Hun)
ŞAHUL MODERN	1921–1927	**CAPABLANCA y GRAUPERA, José Raoul**; Cuba; n.1888, d.1942. Al treilea campion mondial.	Nimzovici, Aaron (Let/Den); Maróczy, Geza (Hun); Mieses, Jacques (Ger/Eng); Réti, Richard (Ceh); Vidmar, Milan (Iug); Breyer, Gyula (Hun); Grünfeld, Ernst (Aut); Teichmann, Richard (Ger); Şcoala hipermodernă; Înfiinţarea FIDE (Paris, 1924); New York; Organizarea şcolii ruse; Prima olimpiadă de şah, masculină, Londra, 1927	Şcoala hipermodernă (Grupul celor patru); Mieses J.; Maróczy G.; Grünfeld E.; Berger J.; Torre, Carlos (Mex)
	1927–1935	**ALEHIN, Aleksandr**; Rus/Fra; n.1892, d.1946. Al patrulea campion mondial.	Spielmann, Rudolf (Aut/Swe); Tartakover, Savielly–Xavier (Rus/Pol/Fra); Bogoliubov, Efim (Rus/Ger); Colle, Edgar (Bel); Începuturile şcolii ruse (sovietice).	Znosko–Borovski, Eugen (Rus/Fra); Brinckmann, Alfred (Ger)

Perioade		Campioni mondiali	Maeştri renumiţi, centre conducătoare, evenimente deosebite	Teoreticieni şi autori
ŞAHUL MODERN	1935–1937	**EUWE, Machgielis-Max**; Ned; n.1901, d.1981. Al cincilea campion mondial.	Fine, Reuben (USA); Flohr, Salomon-Salo (Pol/Ceh/URS); Kashdan, Isaak (USA); Sämisch, Friederick (Ger); Stolz, Gösta (Swe); Stahlberg, Gideon (Swe); Boleslavski, Isaak (URS); Reshevsky, Samuel (Pol/USA); Mencik-Stevenson, Vera (Ceh/Eng); Pirc, Vasia (Iug); Lilienthal, Andrei (Hun/URS/Hun); Junge, Klaus (Ger); Eliskases, Erich (Aut/Ger/Arg). Şcoala sovietică.	Tartakover S. (Fra); Kmoch H. (Aut/Ned/USA); Richter, Kurt (Ger); Pirc V. (Iug); Becker, Albert (Aut); Rauzer, Vsevolod (URS).
	1937–1946	**ALEHIN, Aleksandr**		
EXPLOZIA ŞAHISTĂ	1948–1957	**BOTVINNIK, Mihail**; URS; n.1911. Al şaselea campion mondial.	Najdorf, Moishe–Miguel (Pol/Arg); Kotov, Aleksandr (URS); Bronştein, David (URS); Trifunovici, Petar (Iug); Rossolimo, Nicolas (Rus/Fra/USA); Szabo, Laszlo (Hun); Gligorici, Svetozar (Iug); Barcza, Gedeon (Hun); Unzicker, Wolfang (Ger); Keres, Paul (Est/URS); Filip, Miroslav (Ceh); Pachman, Ludek (Ceh/Ger); O'Kelly, de Galway Alberic (Bel); Taimanov, Mark (URS); Schmidt, Lothar (Ger); Pomar, Salamanca Arturo (Esp); Averbach, Iuri (URS); Şcoala sovietică; Prima olimpiadă de şah feminină, Emmen, 1957.	Romanovski, Piotr Sozin, Benjamin; Levenfiş G; Sokolovski Aleksei Lisiţân, Gheorghi (URS); Rellstab, Ludwig (Ger); Euwe, M. (Ned); Teschner, Rudolf (Ger); Thomas, George–Alan (Eng); Golombek, Harry (Eng); Pachman L. (Ceh); Averbach I.; Koblenţ, Aleksandr (URS); Mikenas, Vladas (Est/Lit/URS).
	1957–1958	**SMÎSLOV, Vasili**; URS; n.1921 Al şaptelea campion mondial.		
	1958–1960	**BOTVINNIK, Mihail**		
	1960–1961	**TAL, Mihail**; URS(Est); n.1936 Al optulea campion mondial.		
	1961–1963	**BOTVINNIK, Mihail**		
	1963–1969	**PETROSIAN, Tigran**; URS(Armenia); n.1929, d.1984. Al nouălea campion mondial.	Ivkov, Borislav (Iug); Gheller, Efim (URS); Korcinoi, Victor (URS/Ned); Stein, Leonid (URS); Donner, Jan Heindrik (Ned); Panno, Oscar-Roberto (Arg); Holmov, Ratmir (URS); Matanovici, Aleksandr (Iug); Matulovici, Milan (Iug); Darga, Klaus (Ger); Şcoala sovietică. Asociaţia presei şahiste acordă primul Oscar masculin lui Bent Larsen în 1967.	Chéron, André (Fra); Keres P, Averbach I, Suetin, Alexei (URS); Robatsch, Karl (Aut); Botvinnik M, Kroghius, Nikolai; Boleslavski I, Maizelis I. (URS); Informatorul şahist iugoslav nr. 1/1966.
	1969–1972	**SPASSKI, Boris**; URS; n.1937. Al zecelea campion mondial	Portisch, Lajos (Hun); Larsen, Bent (Den); Uhlmann, Wolfgang (Ger); Tukmakov, Vladimir (URS); Vasiukov, Evghenį (URS);	

Perioade		Campioni mondiali	Maeștri renumiți, centre conducătoare, evenimente deosebite	Teoreticieni și autori
EXPLOZIA ȘAHISTĂ	1972–1975	**FISCHER, Robert James**; USA; n.1943. Al unsprezecelea campion mondial.	Hübner, Robert (Ger); Pfleger, Helmuth (Ger); Trifunovici, Petar (Iug); Hort, Vlastimil (Ceh); Liubojevici, Liubomir (Iug); Mecking, Henrique da Costa (Bra); Kuzmin, Ghenadi (URS); Andersson Ulf (Swe); Timman, Jan (Ned); Smejkal, Jan (Ceh); Kavalek, Liubomir (Ceh/USA); Savon, Vladimir (URS); Byrne, Robert (USA); Țeskovski, Vitali (URS); Gulko, Boris (USA); Sosonko, Ghenadi (URS/USA); Browne, Walter-Shawn (Aus/USA); Gheorghiu, Florin (Rom); Ribli, Zoltan (Hun); Sax, Gyula (Hun); Korcinoi, Victor (Hel); Romanișin, Oleg (URS); Polugaevski, Lev (URS); Cramling, Pia (Swe): Asociația int. a presei șahiste acordă primul Oscar feminin în 1982 lui Nona Gaprindașvili (URS); Miles, Anthony (Eng); Șubă, Mihai (Rom/Eng); Ciburdanidze, Maia (URS); Short, Nigel (Eng); Adorjan, Andras (Hun); Balașov, Iuri (URS); Vaganian, Rafael (URS); Beliavski, Aleksandr (URS); Ftacnik, Liubomir (Ceh); Iusupov, Artur (URS); Ghelfand, Boris (URS); Speelman, Jonathan (Eng); Chandler, Murray (Zee/Eng); Nikolici, Predrag (Iug); Dolmatov, Serghei (URS); Dreev, Alexei (URS); Eingorn, V. (URS); Nunn, John (Eng); Seirawan, Yasser (Syr/USA); Anand, V. (Ind); Ivanciuk, Vasili (URS); Hjartarson, Johann (Isl); Bönsch, U. (Ger); Salov, Valeri (URS); Agdestein Simen (Nor); Ehlvest, Jaan (URS–Est); Gurevici, Mihail (URS); Benjamin, Joel (USA); Sprugget, Kevin (Can); Polgar, Zsusza, Szofia, Judith (Hun); Asociația marilor maeștri (GMA– fondată în 1986); Prima ediție a Cupei Mondiale la șah 1988–1989.	Hecht, H.-J. (Ger); Pachman L. (Ceh); Aronin, Lev (URS); Estrin, Iakov (URS); Samarian, Sergiu (Rom/Ger); Gufeld, Eduard (URS); Benkö, Paul (Hun); Korn, W. (Ger); Matanovici, Alex. și alții: Enciclopedia deschiderilor în șah (Iug) 1974–87; Keene, Raymond (Eng); Pfleger, H. (Ger); Ștefaniu, C. Const. (Rom); Bönsch, Ernst (Ger); Noutăți în șah (Amsterdam) nr.1/1984; Neistadt I, Suetin A, Linder I. (URS)
	1975–1985	**KARPOV, Anatoli**; URS; n.1951. Al doisprezecelea campion mondial.		
	1985–	**KASPAROV** (n. Vainștein), Garri; URS; n.1963. Al treisprezecelea campion mondial.		

(Radu Breahnă)

Clasament mondial conform coeficienţilor Elo din ian. 1994 (cu precizare Elo din 1986 şi 1990)

Prescurtări: ARG=Argentina; ARM=Armenia; AUS=Australia; AUT=Austria; BEL=Belgia; BIH=Bosnia şi Herţegovina; BLA=Belarus; BRA=Brazilia; BLG=BUL=Bulgaria; CEH=TCH=Cehoslovacia; CHI=Chile; CHN=China; COL=Columbia; CUB=Cuba; DEN=Danemarca; ENG=Anglia; ESP=Spania; EST=Estonia; FIN=Finlanda; FRA=Franţa; GEO=Georgia; GER=Germania; HUN=Ungaria; INA=Indonezia; IND=India; IRL=Irlanda; ISD=Islanda; ISR=Israel; ITA=Italia; IUG=JUG=YUG=Iugoslavia; JPN=Japonia; KAZ=Kazahstan; LAT=LET=Letonia; LTU=Lituania; MLT=Malta; MOL=Moldova; NED=Olanda; NOR=Norvegia; PER=Peru; PHI=Filipine; POL=Polonia; ROM=România; RUS=Rusia; (URS=fosta URSS); SCO=Scoţia; SUI=Elveţia; SYR=Siria; SWE=Suedia; TUR=Turcia; UAE=Emiratele Arabe Unite; UKR=Ucraina; USA=Statele Unite ale Americii; UZB=Uzbekistan; g=mare maestru internaţional; m=maestru internaţional; f=maestru FIDE.

Notă: 1) Kasparov (poz.1) şi Short (poz.15) nu mai figurează din 1994 în evidenţele FIDE. Pentru ei, coef. Elo din 1994 este cel din ianuarie 1993. 2) Coeficienţii Elo sunt comuni din 1993 pentru ambele sexe, iar o şahistă poate intra (pe baza coef. Elo) atât în lista feminină cât şi în cea masculină (vezi Judit Polgar). 3) Ţara specificată este cea de cetăţenie în 1993, deci nu este totdeauna ţara natală. 4) Cu unele excepţii din cauza lipsei spaţiului, lista masculină se opreşte la poz. 110 (Elo 2565), iar cea feminină la poz. 50 (Elo 2320).

Poziţia nr.	Numele, prenumele, ţara	Data naşterii	Categoria sportivă şi coeficientul Elo		
			iulie 1986	iulie 1990	ian. 1994
	Masculin				
(1)	Kasparov, Garri, RUS	13.04.63	g 2740	g 2800	g (2805)
2	Karpov, Anatoli, RUS	23.05.51	g 2705	g 2730	g 2740
3	Anand, Visvanathan, IND	11.12.69	m 2420	g 2610	g 2715
4	Ivanciuk, Vasili, UKR	18.03.69	2475	g 2680	g 2710
5	Kramnik, Vladimir, RUS	25.06.75	–	2450	g 2710
6	Şirov, Alexei, LET	04.07.72	–	g 2580	g 2705
7	Kamsky, Gata, USA	02.06.74	–	2650	g 2695
8	Salov, Valeri, RUS	26.05.64	m 2550	g 2655	g 2685
9	Bareev, Evgheni, RUS	22.11.66	f 2470	g 2605	g 2685
10	Ghelfand, Boris, BLA	24.06.68	–	g 2680	g 2685
11	Epişin, Vladimir, RUS	11.07.65	2370	m 2590	g2675
12	Iusupov, Artur, GER	13.02.60	g 2660	g 2605	g 2665
13	Adams, Michael, ENG	17.11.71	2260	g 2590	g 2660
14	Halifman, Aleksandr, RUS	18.01.66	m 2500	g 2615	g 2660
(15)	Short, Nigel, ENG	01.06.65	g 2615	g 2610	g (2655)
16	Sokolov, Ivan, BIH	13.06.68	f 2425	g 2550	g 2650
17	Beliavski, Aleksandr, UKR	17.12.53	g 2585	g 2605	g 2650
18	Dreev, Aleksei, RUS	30.01.69	f 2465	g 2615	g 2645
19	Kaidanov, Grigori, USA	11.10.69	2415	g 2540	g 2645
20	Topalov, Veselin, BUL	15.03.75	–	m 2475	g 2640
21	Cernin, Aleksandr, HUN	06.03.60	g 2565	g 2600	g 2630
22	Tiviakov, Serghei, RUS	14.02.73	–	f 2500	g 2630
23	Polgar, Judit, HUN	23.07.76	f 2360	g 2540	g 2630
24	Nikolici, Predrag, BIH	11.09.60	g 2600	g 2600	g 2625
25	Lautier, Joel, FRA	12.04.73	2255	g 2570	g 2625
26	Iudasin, Leonid, ISR	08.08.59	m 2495	g 2615	g 2625
27	Vaganian, Rafael, ARM	15.10.51	g 2600	g 2630	g 2625

Poziția nr.	Numele, prenumele, țara	Data nașterii	Categoria sportivă și coeficientul Elo		
			iulie 1986	iulie 1990	ian. 1994
28	Azmaiparașvili, Zurab, GEO	16.03.60	m 2470	g 2575	g 2625
29	Dautov, Rustem, GER	28.11.65	2380	m 2555	g 2625
30	Iermolinski, Aleksei, USA	11.04.58	2445	2550	g 2620
31	Timman, Jan, NED	14.12.51	g 2620	g 2660	g 2620
32	Benjamin, Joel, USA	11.03.64	m 2540	g 2560	g 2620
33	Andersson, Ulf, SWE	27.06.51	g 2600	g 2630	g 2620
34	Korcinoi, Viktor, SUI	23.03.31	g 2650	g 2630	g 2615
35	Gheorghiev, Kiril, BUL	28.11.65	2325	g 2580	g 2615
36	Gulko, Boris, USA	09.02.47	g 2520	g 2600	g 2615
37	Smirin, Ilia, ISR	21.01.68	–	2550	g 2615
38	Hertneck, Gerald, GER	18.09.63	m 2440	m 2520	g 2615
39	Almasi, Zoltan, HUN	29.08.76	–	2265	g 2610
40	Ehlvest, Jaan, EST	14.10.62	m 2445	g 2655	g 2610
41	Gurevici, Mihail, BEL	22.02.59	m 2540	g 2640	g 2610
42	Dolmatov, Serghei, RUS	20.02.59	g 2510	g 2615	g 2610
43	Vizmanavin, Aleksei, RUS	01.01.60	2480	g 2585	g 2610
44	Greenfeld, Alon, ISR	17.04.64	m 2510	g 2510	g 2610
45	Hübner, Robert, GER	06.11.48	g 2620	g 2585	g 2610
46	Akopian, Vladimir, ARM	07.12.71	–	m 2535	g 2605
47	Piket, Jeroen, NED	27.01.69	f 2390	g 2495	g 2605
48	Speelman, Jonathan, ENG	02.10.56	g 2535	g 2605	g 2605
49	Rozentalis, Eduardas, LTU	27.05.63	–	–	g 2605
50	Van Der Sterren, Paul, NED	17.03.56	m 2475	g 2405	g 2605
51	Granda Zuniga, Julio, PER	25.02.67	m 2475	g 2485	g 2605
52	Nunn, John, ENG	25.04.55	g 2590	g 2610	g 2605
53	Morovic-Fernandez, Ivan, CHI	24.03.63	m 2515	g 2530	g 2605
54	Portisch, Lajos, HUN	04.04.37	g 2605	g 2590	g 2605
55	Ribli, Zoltan, HUN	06.09.51	g 2585	g 2610	g 2600
56	Liubojevici, Liubomir, IUG	02.11.50	g 2600	g 2600	g 2600
58	Hjartarson, Johann, ISD	08.02.63	g 2525	g 2520	g 2595
64	Miles, Anthony, ENG	23.04.55	g 2570	g 2595	g 2590
70	Morozevici, Aleksandr, RUS	18.07.77	–	–	m 2590
73	Bologan, Victor, MOL	14.12.71	–	2370	g 2585
77	Seirawan, Yasser, USA	24.03.60	g 2580	g 2635	g 2585
88	Polugaevski, Lev, RUS	20.11.34	g 2575	g 2610	g 2575
89	Mecking, Henrique, BRA	23.01.52	–	–	g 2575
92	Van Wely, Lock, NED	07.10.72	–	2400	g 2570
95	Dorfman, Iosif D., FRA	01.05.53	g 2520	g 2580	g 2570
100	Dohoian, Iuri, RUS	26.10.64	2450	g 2540	g 2570
110	Spasski, Boris, FRA	30.01.37	g 2620	g 2570	g 2565
	Feminin				
1	Polgar, Judit–GM, HUN	23.07.76	(f 2360)	g 2540	g 2630
2	Polgar, Zsuzsa–GM, HUN	19.04.69	m 2455	g 2510	g 2550
3	Ciburdanidze, Maia–GM, GEO	17.01.61	g 2435	g 2500	g 2520
4	Cramling, Pia–GM, SWE	23.04.63	g 2400	g 2505	g 2515
5	Xie, Jun–GM, CHN	30.10.70	–	m 2360	g 2515
6	Arahamia, Ketevan–IM, GEO	19.07.68	m 2515	g 2380	g 2485
7	Galiamova–Ivanciuk, Alisa–IM, UKR	18.01.72	–	g 2370	g 2450

Poziția nr.	Numele, prenumele, țara	Data nașterii	Categoria sportivă și coeficientul Elo		
			iulie 1986	iulie 1990	ian. 1994
8	Polgar, Szofia–IM, HUN	02.11.74	–	g 2425	g 2450
9	Ioseliani, Nana–IM, GEO	12.02.62	g 2325	g 2480	g 2435
10	Levitina, Irina, USA	08.06.54	g 2350	g 2370	g 2425
11	Madl, Ildiko–IM, HUN	05.11.69	m 2220	g 2375	g 2420
12	Kahiani–Gersinska, Ketino, GER	11.09.71	–	m 2330	g 2415
13	Marici, Alisa, IUG	10.01.70	f 2230	g 2305	g 2415
14	Bojkovici, Nataşa, IUG	03.09.71	f 2130	m 2235	g 2410
15	Donaldson–Ahmâlovskaia, Elena, USA	11.03.57	g 2290	g 2430	g 2410
16	Matveeva, Svetlana, RUS	04.07.69	m 2245	g 2370	g 2405
17	Qin, Kanying, CHN	02.02.74	–	2210	g 2405
18	Foişor, Christina, ROM	07.04.67	–	m 2330	g 2400
19	Prudnikova, Svetlana, RUS	18.03.67	–	m 2210	g 2390
21	Sofieva, Ainur, AZE	19.07.70	2080	m 2360	g 2385
24	Peng, Zhaoqin, CHN	08.05.68	–	m 2335	g 2370
25	Gaprindaşvili, Nona–GM, GEO	03.05.41	g 2350	g 2435	2365
26	Stefanova, Antoaneta, BUL	19.04.79	–	f 2165	f 2360
27	Rodnişceva, Slava, RUS	11.06.75	–	–	2360
29	Wang, Ping, CHN	01.12.74	–	2170	g 2350
36	Kadimova, Ilaha, AZE	05.11.75	–	–	m 2335
39	Makropoulou (Pogorevici), Marina, GRE (ROM)	03.12.60	g 2135	g 2310	g 2330
40	Nuţu–Gajici, Dana, ROM	08.06.57	m 2180	g 2295	g 2330
48	Botsari, Anna–Maria, GRE	05.10.72	–	m 2255	g 2320
50	Semenova, Lidia K., UKR	22.11.51	g 2295	g 2350	g 2320

Olimpiadele de şah

Prescurtări Denumirea ţărilor cf. pag. 289; **Ordinea** indicaţiilor: nr. ediţiei, localitatea, anul, ţara gazdă, nr. echipelor participante // loc 1 – ţara, punctele; loc 2 – ţara, punctele; loc 3 – ţara, punctele // locul României şi punctele; prezenţa echipei URSS; alte rezultate.

Exemplu: 6. Varşovia 1935; POL; 20 // **USA 54**; SWE 52,5; POL 52 // 17. **ROM 27,5**; URS– se citeşte: Olimp. a 6-a, Varşovia 1935 (Polonia), participante 20 echipe // Locul 1 USA cu 54 puncte; locul 2 Suedia cu 52,5 p; locul 3 Polonia cu 52 p // România a ocupat locul 17 cu 27,5 p; echipa URSS nu a participat.

Masculin (echipe pentru 4 mese)

1. Londra 1927; ENG; 16 // **HUN 40**; DEN 38,5; ENG 36,5 // **ROM–**; URS–
2. Haga 1928; NED; 17 // **HUN 44**; USA 39,5; POL 37 // **ROM–**; URS–
3. Hamburg 1930; GER; 18 // **POL 48,5**; HUN 47; GER 44,5 // 13. **ROM 28,5**; URS–
4. Praga 1931; CEH; 19 // **USA 48**; POL 47; CEH 46,5 // 15. **ROM 28**; URS–
5. Folkestone 1933; ENG; 15 // **USA 39**; CEH 37,5; SWE 34 // **ROM–**; URS–
6. Varşovia 1935; POL; 20 // **USA 54**; SWE 52,5; POL 52 // 17 **ROM 27,5**; URS–
7. Stockholm 1937; SWE; 19 // **USA 54,5**; HUN 48,5; POL 47 // **ROM–**; URS–
8. Buenos Aires 1939; ARG; 27 // **GER 36**; POL 35,5; EST 35,5 // **ROM–**; URS–
9. Dubrovnik 1950; IUG; 16 // **IUG 45,5**; ARG 43,5; RFG 40,5 // **ROM–**; URS–
10. Helsinki 1952; FIN; 25 // **URS 21**; ARG 19,5; IUG 19 // **ROM–**
11. Amsterdam 1954; NED; 26 // **URS 34**; ARG 27; IUG 26,5 // **ROM–**
12. Moscova 1956; URS; 34 // **URS 31**; IUG 26,5; HUN 26,5 // 11. **ROM 19**
13. München 1958; RFG; 36 // **URS 34,5**; IUG 29; ENG 25,5 // **ROM–**

14. Leipzig 1960; RDG; 40 // **URS 34**; USA 29; IUG 27 // 11. **ROM 16,5**
15. Varna 1962; BUL; 37 // **URS 31,5**; IUG 28; ARG 26 // 9. **ROM 21,5**
16. Tel Aviv 1964; ISR; 50 // **URS 36,5**; IUG 32; RFG 30,5 // 8. **ROM 27**
17. Havana 1966; CUB; 52 // **URS 39,5**; USA 34,5; HUN 33,5 // 8. **ROM 26,5**
18. Lugano 1968; SUI; 53 // **URS 39,5**; IUG 31; BUL 30 // 8. **ROM 26**
19. Siegen 1970; RFG; 60 // **URS 27,5**; HUN 26,5; IUG 26 // 10. **ROM 18,5**
20. Skoplje 1972; IUG; 63 // **URS 42**; HUN 40,5; IUG 38 // 7. **ROM 31,5**
21. Nisa 1974; FRA; 74 // **URS 46**; IUG 37,5; USA 36,5 // 8. **ROM 29,5**
22. Haifa 1976; ISR; 48 // **USA 37**; NED 36,5; ENG 35,5 // **ROM**–; URS–
23. Buenos Aires 1978; ARG; 66 // **HUN 37**; URS 36; USA 35 // 6. **ROM 32,5**
24. La Valletta 1980; MLT; 82 // **URS 39**; HUN 39; IUG 35 // 11. **ROM 31,5**
25. Lucerna 1982; SUI; 91 // **URS 42,5**; CEH 36; USA 35,5 // 12. **ROM 32**
26. Salonic 1984; GRE; 88 // **URS 41**; ENG 37; USA 35 // 5. **ROM 33**
27. Dubai 1986; UAE; 108 // **URS 40**; ENG 39,5; USA 38,5 // 18. **ROM 31,5**
28. Salonic 1988; GRE; 107 // **URS 40,5**; ENG 34,5; NED 34,5 // 25. **ROM 31**
29. Novi Sad 1990; IUG; 107 // **URS 39**; USA 35,5; ENG 35,5 // 31. **ROM 31**
30. Manila 1992; PHI; 102 // **RUS 39**; UZB 35; ARM 34,5 // 36. **ROM 30**

Feminin (până în 1974 – echipe pentru 2 mese; din 1976 – 3 mese)
1. Emmen 1957; NED; 21 // **URS 10,5**; **ROM 10,5**; RDG 10 // HUN 8,5
2. Split 1963; IUG; 15 // **URS 25**; IUG 24,5; RDG 21 // 4. **ROM 18,5**
3. Oberhausen 1966; RFG; 14 // **URS 22**; **ROM 20,5**; RDG 17 // IUG 16,5
4. Lublin 1969; POL; 15 // **URS 26**; HUN 20,5; CEH 19 // 7. **ROM 16,5**
5. Skoplje 1972; IUG; 23 // **URS 11,5**; **ROM 8**; HUN 8 // BUL 7,5
6. Medellin 1974; COL; 25 // **URS 13,5**; **ROM 13,5**; BUL 13 // HUN 13
7. Haifa 1976; ISR; 23 // **ISR 17**; ENG 11,5; ESP 11,5 // **ROM**–; URS–
8. Buenos Aires 1978; ARG; 32 // **URS 16**; HUN 11; RFG 11 // 10. **ROM 15** (gr. B)
9. La Valletta 1980; MLT; 42 // **URS 32,5**; HUN 32; POL 26,5 // 4. **ROM 26**
10. Lucerna 1982; SUI; 45 // **URS 33**; **ROM 30**; HUN 26 // POL 25,5
11. Salonic 1984; GRE; 51 // **URS 32**; BUL 27,5; **ROM 27** // RFG, CHN 26
12. Dubai 1986; UAE; 49 // **URS 33,5**; HUN 29; **ROM 28** // CHN 28
13. Salonic 1988; GRE; 56 // **HUN 33**; URS 32,5; IUG 28 // 7. **ROM 24**
14. Novi Sad; 1990; IUG 64 // **HUN 35**; URS 35; CHN 29 // 9. **ROM 24**
15. Manila 1992; PHI; 62 // **GEO 30,5**; UKR 29; CHN 28,5 // 6–7. **ROM 25**

Campionatele individuale naționale până în 1993 (seniori și senioare)

Schimbări de nume: Bela Takacs–Badea; Rodica Luția–Manolescu; Lidia Habermann–Giuroiu; Margareta Andreescu–Teodorescu; Maria Albuleț–Pogorevici; Elisabeta Ionescu–Polihroniade–Rusu; Margareta Juncu–Mureșan; Dana Nuțu–Gajici; Gabriela Olărașu–Stanciu; Marina Pogorevici–Makropoulou; Smaranda Boicu–Lupu; Eugenia Bușoi–Ghindă; Rodica Iacovescu–Reicher; Cristina Stanca–Iosif; Mădălina Stroe–Boțan; Ligia Jicman–Bach; Christina Adela Bădulescu–Foișor; Otilia Baciu–Ionescu; Iudita Kantor–Chiricuță; Luiza Ionescu–Marin; Viorica Ionescu–Ilie; Irina Brandiș–Ionescu.

Ediție/an, localit.	**Nr.particip./nr.runde–ocupanții locurilor 1–3 și punctele obținute**
	Seniori (întreruperi: 1932–33, 1937–42, 1944–45)
1/1926, Sibiu	8/7 – **Alexandru Tyroler** 6; Z. Proca 5,5; I. Balogh 5
2/1927, București	11/10 – **Alexandru Tyroler** 8; N. Brody 7; Z. Proca 6
3/1929, Iași	7/6 – **Alexandru Tyroler** 5; I. Balogh 4; I. Gudju 4
4/1930, Cernăuți	11/10 – **Ioan Balogh** 8; Șt. Erdely 8; A. Tyroler 7,5
5/1931, București	12/11 – **Ștefan Erdely** 9,5; I. Balogh 9; A. Tyroler 8
6/1934, București	16/15 – **Ștefan Erdely** 11,5; A. Tyroler 10,5; I. Balogh 10
7/1935, București	16/15 – **Haim Silberman** 12,5; N. Brody 10,5; Șt. Erdely 10
8/1936, București	16/15 – **Ivan Halic** 11; Ghe–G. Alexandrescu 9,5; ... Cabiagiis 9

Ediţie/an, localit.	Nr.particip./nr.runde–ocupanţii locurilor 1–3 şi punctele obţinute
9/1943, Bucureşti	16/15 – **Petre Seimeanu** 12; Ghe.-G. Alexandrescu 11,5; O. Troianescu 11,5
10/1946, Bucureşti	16/15 – **Octav Troianescu** 11,5; Henric Kapuscinski 11; Veniamin Urseanu 10
11/1947, Braşov	19/18 – **Traian Ichim** 12,5; Albert Braunstein 12; T. Popa 11
12/1948, Bucureşti	22/21 – **Toma Popa** 14,5; Şt. Erdely 14; O. Troianescu 14
13/1949, Bucureşti	20/19 – **Ştefan Erdely** 12,5; Şt. Szabo 12,5; P. Seimeanu 12
14/1950, Bucureşti	21/20 – **Ion Bălănel** 16,5; Ghe.–G. Alexandrescu 13; T. Flondor 12,5
15/1951, Bucureşti	20/19 – **Tudor Flondor, Ghe–Gică Alexandrescu** 12; I. Bălănel 11,5
16/1952, Bucureşti	20/19 – **Victor Ciocâltea** 13,5; O. Troianescu 13,5; Em. Reicher 13
17/1953, Bucureşti	18/17 – **Ion Bălănel** 12; Paul Voiculescu 12; O. Troianescu 12
18/1954, Bucureşti	20/19 – **Octav Troianescu** 14,5; E. Costea 13,5; I. Bălănel 13
19/1955, Bucureşti	20/19 – **Ion Bălănel** 11,5; V. Ciocâltea 11,5; Alex. Günsberger 11,5
20/1956, Bucureşti	18/17 – **Octav Troianescu** 11,5; Gh. Mititelu 11; Veniamin Urseanu 10,5
21/1957, Bucureşti	23/22 – **Octav Troianescu** 15; A. Günsberger 15; I. Szabo 13
22/1958, Bucureşti	20/19 – **Ion Bălănel** 12; Ghe.-G. Alexandrescu 11,5; Em. Reicher 11,5
23/1959, Bucureşti	20/19 – **Victor Ciocâltea** 12,5; Gh. Mititelu 12,5; Th. Ghiţescu 12
24/1960, Bucureşti	19/18 – **Florin Gheorghiu** 12,5; V. Ciocâltea 12; I. Szabo 11,5
25/1961, Bucureşti	20/19 – **Victor Ciocâltea** 15; Th. Ghiţescu 14; Fl. Gheorghiu 12
26/1962, Bucureşti	20/19 – **Florin Gheorghiu** 13; A. Günsberger 13; Mircea Pavlov 12
27/1963, Bucureşti	20/19 – **Theodor Ghiţescu** 13,5; V. Ciocâltea 12,5; T. Stanciu 12,5
28/1964, Bucureşti	20/19 – **Florin Gheorghiu** 14; Şerban Neamţu 12; Bela Soos 12
29/1965, Bucureşti	22/21 – **Florin Gheorghiu** 17; V. Ciocâltea 14; Carol Partoş 13,5
30/1966, Bucureşti	20/19 – **Florin Gheorghiu** 14,5; C. Partoş 12,5; Dolfi Drimer 11,5
31/1967, Bucureşti	20/19 – **Florin Gheorghiu** 14; V. Ciocâltea 13; Adrian Buză 13
32/1968, Bucureşti	20/19 – **Octav Troianescu** 13; Emil Ungureanu 12,5; A. Buză 12
33/1969, Bucureşti	20/19 – **Victor Ciocâltea** 13; I. Szabo 13; Fl. Gheorghiu 12
34/1970, Bucureşti	20/19 – **Victor Ciocâltea** 14; Fl. Gheorghiu 14; M.-V. Ghindă 13
35/1971, Bucureşti	21/20 – **Victor Ciocâltea** 14; Emil Ungureanu 13; Th. Ghiţescu 13
36/1972, Bucureşti	20/19 – **Carol Partoş** 14; Th. Ghiţescu 13,5; V. Ciocâltea 13,5
37/1973, Bucureşti	20/19 – **Florin Gheorghiu** 12,5; V. Ciocâltea 12,5; Mihai Şubă 11,5
38/1974, Bucureşti	18/17 – **Aurel Urzică** 12; Gh. Mititelu; Volodea Vaisman 10
39/1975, Sinaia	19/18 – **Victor Ciocâltea** 13; Th. Ghiţescu 11; E. Ungureanu 11
40/1976, Timişoara	16/15 – **Mihai–Viorel Ghindă** 10,5; Fl. Gheorghiu 10; V. Ciocâltea 9,5
41/1977, Sibiu	18/17 – **Florin Gheorghiu** 12; Th. Ghiţescu 10; M.–V. Ghindă 10
42/1978, B.Hercul.	14/13 – **Mihai–Viorel Ghindă** 8,5; V. Vaisman 8,5; S. Grünberg 7,5
43/1979, Bucureşti	16/15 – **Victor Ciocâltea** 9,5; Valentin Stoica 9,5; Const. Ionescu 9
44/1980, Bucureşti	18/17 – **Mihai Şubă** 12; M.–V. Ghindă 12; M. Pavlov 10
45/1981, Bucureşti	16/15 – **Mihai Şubă** 11; V. Ciocâltea 10; Fl. Gheorghiu 9,5
46/1982, Bucureşti	16/15 – **Ovidiu Foişor** 10,5; Const. Ionescu 10; Fl. Gheorghiu 9,5
47/1983, Bucureşti	16/15 – **Mihai–Viorel Ghindă** 10,5; V. Stoica 9,5; Fl. Gheorghiu 9,5
48/1984, Bucureşti	14/13 – **Sergiu H. Grünberg** 8,5; Const. Ionescu 8; M. Pavlov 8
49/1985, B.Hercul.	12/11 – **Mihai Şubă** 8; M.–V. Ghindă 7; Ovidiu Foişor 7
50/1986, Sinaia	11/10 – **Adrian Neguleşcu** 8; Mihail Marin 6,5; Parik Ştefanov 6,5
51/1987, Predeal	17/16 – **Florin Gheorghiu** 10,5; P. Ştefanov 9,5; O. Foişor 9,5
52/1988, Predeal	17/16 – **Mihail Marin** 10,5; A. Negulescu 10; Bela Takacs şi Const. Ionescu 9,5
53/1989, Tuşnad	16/15 – **Mihai–Viorel Ghindă** 10,5; Const. Ionescu 8,5; Daniel Moldovan 8,5
54/1990, Neptun	276/11 – **Ion Biriescu** 9; Const. Ionescu 8,5; Andrei Istrăţescu 8,5
55/1991, Neptun	232/11 – **Dragoş Dumitrache** 9 (B. Itkis URS 9); R. Milu 8,5; D. Vlad 8,5
56/1992, Bucureşti	14/13 – **Andrei Istrăţescu** 9; I. Cosma 8,5; Const. Ionescu 8
57/1993, Eforie N.	270/11 – **Liviu–Dieter Nisipeanu** 9; P. Ştefanov 8,5; G. Grigore 8,5
	Senioare (întreruperi 1938–48)
1/1936, Bucureşti	6/10 – **Rodica Luţia** 7,5; Viorica Dumitrescu 7; Viorica Alexandrescu 4

Ediţie/an, localit.	Nr.particip./nr.runde–ocupanţii locurilor 1–3 şi punctele obţinute
2/1949, Bucureşti	15/14 – **Lidia Habermann** 12; Marg. Andreescu 11; Iol. Szathmary 11
3/1950, Braşov	19/18 – **Iolanda Szathmary** 15; L. Habermann 12; Marg. Andreescu 11,5
4/1951, Braşov	20/19 – **Maria Albuleţ** 15,5; Marg. Andreescu 14; Iol. Szathmary 13,5
5/1952, Sibiu	18/17 – **Elena Grabovieţchi** 14; Lidia Giuroiu 13; Marg. Andreescu 12,5
6/1953, Satu Mare	20/19 – **Lidia Giuroiu** 15; M. Albuleţ 15; M. Andreescu 14,5
7/1954, Bucureşti	20/19 – **Lidia Giuroiu** 14,5; Marg. Teodorescu 13; Elis. Ionescu 13
8/1955, Oradea	20/19 – **Maria Albuleţ** 15,5; M. Teodorescu 13,5; E. Grabovieţchi 13
9/1956, Cluj	17/16 – **Maria Pogorevici** (Albuleţ) 12; M. Teodorescu 10; E. Gabrovieţchi 10
10/1957, Ploieşti	20/19 – **Rodica Manolescu** (Luţia) 14; E. Ionescu 12,5; E. Gabrovieţchi 12,5
11/1958, Bucureşti	18/17 – **Lidia Giuroiu** 12; E. Polihroniade (Ionescu) 11,5; Maria Pogorevici 11
12/1959, Bucureşti	17/16 – **Margareta Teodorescu** 12; Rodica Reicher 12; Sanda Filipescu 11
13/1960, Timişoara	16/15 – **Alexandra Nicolau** 11,5; M. Teodorescu 11,5; M. Perevoznic 10,5
14/1961, Bucureşti	16/15 – **Alexandra Nicolau** 11,5; Marg. Perevoznic 11; E. Polihroniade 10,5
15/1962, Braşov	15/14 – **Margareta Perevoznic** 11,5; A. Nicolau 10,5; M. Teodorescu 10,5
16/1963, Ploieşti	15/14 – **Alexandra Nicolau** 12; M. Teodorescu 11,5; R. Reicher 11
17/1964, Oradea	18/17 – **Alexandra Nicolau** 13; E. Polihroniade 13; M. Teodorescu 13
18/1965, B.Hercul.	15/14 – **Alexandra Nicolau** 10; E. Polihroniade 10; Eleonora Gogâlea 8,5
19/1966, Constanţa	14/13 – **Elisabeta Polihroniade** 9,5; Suz. Makai 9,5; M. Teodorescu 8,5
20/1967, Arad	14/13 – **Gertrude Baumstark** 10; M. Teodorescu 10; Ele. Gogâlea 9,5
21/1968, Oradea	15/14 – **Margareta Teodorescu** 10,5; E. Polihroniade 9,5; G. Baumstark 9
22/1969, P. Neamţ	14/13 – **Margareta Teodorescu** 10; G. Baumstark 9,5; Veturia Simu 9
23/1970, Ploieşti	16/15 – **Elisabeta Polihroniade** 11,5; G. Baumstark 11; A. Nicolau 11
24/1971, Braşov	16/15 – **Elisabeta Polihroniade** 13; G. Baumstark 12; Margareta Juncu 11,5
25/1972, Cluj	16/15 – **Elisabeta Polihroniade** 12; Maria Pogorevici 11,5; S. Makai 11,5
26/1973, Braşov	17/16 – **Alexandra Nicolau** 12,5; E. Polihroniade 12; M. Teodorescu 12
27/1974, Timişoara	14/13 – **Margareta Teodorescu** 10; S. Makai 10; Eleonora Gogâlea 9
28/1975, Alexandria	15/14 – **Elisabeta Polihroniade** 11; G. Baumstark 10; S. Makai 10
29/1976, P. Neamţ	16/15 – **Elisabeta Polihroniade** 11; Suzana Makai 11; Lia Bogdan 10
30/1977, Sinaia	16/15 – **Elisabeta Polihroniade** 11; G. Baumstark 10; M. Mureşan (Juncu) 9
31/1978, Mediaş	16/15 – **Dana Nuţu** 11,5; E. Polihroniade 11; M. Teodorescu 10,5
32/1979, Satu Mare	16/15 – **Dana Nuţu** 11,5; Marg. Mureşan 10,5; L. Bogdan 10
33/1980, Eforie	16/15 – **Dana Nuţu** 11; E. Polihroniade 10; Marina Pogorevici 9,5
34/1981, B.Hercul.	15/14 – **Gertrude Baumstark** 10; E. Polihroniade 9,5; Eugenia Ghindă 9
35/1982, Mediaş	15/14 – **Eugenia Ghindă** 11; Ligia Jicman 11; Iudita Chiricuţă (Kantor) 9,5
36/1983, B.Hercul.	16/15 – **Margareta Mureşan** 11; D. Nuţu 10,5; Marina Pogorevici 9,5
37/1984, B.Hercul.	14/13 – **Marina Pogorevici** 10,5; Gabriela Olăraşu 9,5; D. Nuţu 8,5
38/1985, Timişoara	12/11 – **Margareta Mureşan** 8; G. Stanciu (Olăraşu) 8; D. Nuţu 7,5
39/1986, Sovata	13/12 – **Smaranda Boicu** 9; G. Baumstark 9; L. Jicman 9
40/1987, Bucureşti	16/15 – **Margareta Mureşan** 10,5; Eugenia Ghindă 10,5; G. Olăraşu–Stanciu 9,5
41/1988, Predeal	15/14 – **Gabriela Stanciu** 10; Christina Bădulescu 10; Otilia Ganţ 9,5
42/1989, Tg.Mureş	16/15 – **Gabriela Stanciu** 9,5; C. Foişor (Bădulescu) 9,5; I. Chiricuţă 8,5
43/1990, Eforie N.	57/11 – **Mariana Ioniţă** 8; Luiza şi Viorica Ionescu 8; Ligia Jicman 8
44/1991, B.Hercul.	14/13 – **Elena Luminiţa Radu** 9,5; Corina Peptan 9,5; Luiza Ionescu 8
45/1992, Bucureşti	14/13 – **Elena Luminiţa Radu** 10; Otilia Ionescu 8,5; Viorica Ionescu 8
46/1993, Eforie N.	127/11 – **Gabriela Olăraşu** (Stanciu) 9,5; V. Ionescu 8,5; O. Baciu (Ionescu) 8,5

Clasament naţional conform coeficienţilor Elo din ian. 1994 (cu precizare Elo din 1986 şi 1990)

Pentru prescurtări şi alte informaţii a se vedea preambulul de la „Clasament Elo mondial", pag. 289; pentru schimbări de nume, se va consulta „Campionii naţionali" pag. 292; poziţia în clasamentul feminin are la numitor situaţia pe lista masculină.

Poziţia nr.	Numele, prenumele	Data naşterii	Categoria sportivă şi coeficientul Elo		
			iulie 1986	iulie 1990	ian. 1994
	Masculin				
1	Marin, Mihail	21.04.65	f 2430	m 2485	g 2530
2	Crişan, Alexandru	31.07.62	2310	2235	g 2530
3	Şubă, Mihai	01.06.47	g 2580	g 2525	g 2525
4	Istrăţescu, Andrei	03.12.75	–	f 2350	m 2505
5	Schwartzman, Gabriel	23.10.76	–	f 2285	g 2500
6	Gheorghiu, Florin	06.04.44	g 2555	g 2500	g 2465
7	Grigore, George	13.11.70	–	f 2380	m 2455
8	Ghindă, Mihail–Viorel	25.07.49	m 2470	m 2465	m 2455
9	Negulescu, Adrian	10.06.61	m 2390	m 2405	m 2450
10	Stoica, Valentin	15.02.50	m 2455	m 2450	m 2445
11	Ionescu, Constantin	12.09.58	m 2495	m 2440	m 2440
12	Foişor, Ovidiu	06.04.59	m 2445	m 2395	m 2435
13	Cosma, Ioan	31.07.65	2240	f 2425	m 2435
14	Milu, Romeo Sorin	25.07.67	–	2320	m 2430
15	Lupu, Mircea–Sergiu	28.06.62	2350	m 2450	m 2430
16	Popescu, Daniel	23.04.72	–	–	f 2430
18	Miulescu, Gabriel	20.07.49	–	f 2300	m 2430
19	Berechet, Otiliu	27.06.72	2280	f 2375	m 2430
20	Ardelean, Alin	14.12.64	f 2310	f 2300	f 2425
21	Georgescu, Gabriel	07.03.53	...	f 2300	m 2420
22	Florescu, Codruţ	30.03.68	–	–	2410
23	Nisipeanu, Liviu–Dieter	01.08.76	–	–	f 2410
24	Ghiţescu, Theodor	24.01.34	m 2430	g 2415	g 2410
25	Moldovan, Daniel	17.02.71	–	f 2375	m 2405
26	Vajda, Albert	24.09.76	–	–	f 2400
27/1	Foişor (Bădulescu), Christina Adela	07.04.67	m 2175	m 2330	g 2400
28	Bărbulescu, Dan	23.06.64	m 2450	m 2425	m 2400
30	Dumitrache, Dragoş	07.12.64	2345	m 2330	m 2395
31	Oltean, Dorel	07.11.57	m 2315	m 2380	m 2390
32	Vasilescu, Lucian	11.02.62	2250	f 2360	m 2385
33	Mozeş, Ervin	03.01.46	m 2410	m 2385	m 2385
34	Ştefanov, Parik	03.11.54	m 2290	m 2350	m 2385
35	Pavlov, Mircea	14.09.37	m 2395	m 2385	m 2385
36	Badea (Takacs), Bela	21.02.69	2255	m 2480	m 2380
37	Ciolac, Gheorghe	30.03.56	f 2325	f 2340	m 2380
38	Navrotescu, Cătălin	27.10.67	2285	f 2380	m 2380
39	Urzică, Aurel	11.11.52	m 2390	m 2375	m 2375
40	Dumitrescu, Dragoş	27.03.77	–	–	f 2370
42	Radovici, Corvin	19.02.31	m 2360	m 2380	m 2370
43	Ceteraş, Marius	05.04.73	–	–	f 2360
44	Bondoc, Dan	10.09.34	2230	2245	f 2355
45	Grünberg, Sergiu H.	27.07.47	m 2415	m 2380	m 2355
46	Muşat, Adrian	08.03.76	–	–	f 2350
47	Spulber, Cicerone	24.03.54	2275	f 2325	f 2350
50	Aniţoaie, Dumitru	20.09.60	f 2215	m 2395	m 2350
51	Dominte, Marian	28.08.56	–	2335	f 2350
52	Oltean, Liviu–Ioan	20.05.60	f 2320	f 2300	f 2350
54	Tomescu, Vlad	22.04.70	–	2260	f 2340

Poziția nr.	Numele, prenumele	Data nașterii	Categoria sportivă și coeficientul Elo		
			iulie 1986	iulie 1990	ian. 1994
55	Grünberg, Mihai	29.04.76	–	–	2340
57	Bach, Adrian	17.04.61	2295	2250	f 2340
58	Biriescu, Ion	26.10.53	m 2340	m 2350	m 2340
59	Mărășescu, Ioan	06.10.58	m 2265	m 2285	m 2340
60	Vlad, Decebal	08.12.71	2240	2205	m 2335
62	Breahnă, Radu	14.01.65	–	f 2365	f 2335
63/2	Nuțu–Gajici, Dana	08.06.57	m 2180	g 2295	g 2330
65	Sofronie, Iulian	25.06.74	–	–	f 2330
68	Buzilă, Ciprian	05.03.63	–	–	2330
69	Szuhanek, Ranko	24.07.74	–	–	2325
70	Munteanu, Alexandru	04.02.78	–	–	f 2325
71	Mititelu, Gheorghe	30.10.34	f 2355	f 2360	f 2325
72	Manolache, Marius	22.04.73	–	2205	2325
74	Ungur, Ovidiu	15.10.63	–	2315	f 2325
75	Pușcașiu, Octavian	04.03.32	2255	f 2330	f 2325
76	Ionescu, Radu	14.07.58	–	–	2320
78	Zetocha, Claudiu	18.02.70	–	f 2330	f 2320
79	Savin, Daniel	19.01.57	2225	f 2370	f 2320
80	Călinescu, Gruia	15.11.68	2240	f 2355	f 2320
81	Hegeduș, Iuliu	17.03.57	2340	f 2315	f 2320
82	Iosif, Marcel	15.08.55	–	–	f 2320
83	Olimid, Sorin	18.03.67	–	–	2315
84	Velea, Panaite	07.11.57	–	2350	2315
85	Danilov, Vladimir	29.04.74	–	–	f 2315
87	Ionescu, Doru Alexandru	18.07.71	–	–	2310
88/3	Radu, Elena Luminița	22.01.72	1910	2045	m 2310
91	Glodeanu, Ion	29.03.53	2220	2220	f 2305
92	Ignătescu, Radu	09.11.74	–	–	2305
93	Nicula, Marius	17.11.67	–	–	f 2305
103	Cozianu, Costin	27.11.73	–	2285	f 2295
153	Ionescu, Cristian	29.01.58	(f) 2345	f 2280	f 2265
184	Berescu, Alin	14.04.80	–	–	2245
199	Zainea, Marius	21.08.78	–	–	2235
210	Țugui, Adrian	14.12.78	–	–	2230
222	Felecan, Florin	07.04.80	–	–	2220
237	Răcășan, Sebastian	28.01.76	–	–	2210
	Feminin				
1/27	Foișor (Bădulescu), Christina Adela	07.04.67	m 2175	m 2330	g 2400
2/63	Nuțu–Gajici, Dana	08.06.57	m 2180	g 2295	g 2330
–	Makropoulou (Pogorevici), Marina GRE	03.12.60	g 2135	g 2310	g 2330
3/88	Radu, Elena Luminița	22.01.72	1910	2045	m 2310
4/148	Peptan, Corina	17.03.78	–	2050	m 2265
5/176	Olărașu (Stanciu), Gabriela	07.11.64	m 2140	m 2300	m 2250
6/207	Iosif (Stanca), Cristina	23.07.68	...	f 2135	f 2230
7/224	Boțan (Stroe), Mădălina	15.10.68	f 2015	f 2195	m 2220
8/233	Mureșan (Juncu), Margareta	13.03.50	g 2215	g 2195	g 2215
9/238	Polihroniade (Ionescu), Elisabeta	24.04.35	g 2215	g 2180	g 2210
10/253	Baciu–Ionescu, Otilia	26.08.70	...	2035	f 2190

Poziţia nr.	Numele, prenumele	Data naşterii	Categoria sportivă şi coeficientul Elo		
			Iulie 1986	Iulie 1990	ian. 1994
11/254	Munteanu, Mariana	21.02.79	–	–	2190
12/261	Jicman, Ligia	14.04.56	m 2120	m 2190	m 2185
13/263	Ionescu–Brandiş, Irina	09.08.73	–	–	f 2185
14/266	Ionescu–Ilie, Viorica	20.06.60	m 2095	m 2105	m 2175
15/277	Vajda, Szidonia	20.01.79	–	–	f 2155
16/283	Nicolcea, Cristina	10.09.76	–	–	2145
17/288	Ghindă (Buşoi), Eugenia	26.11.50	f 2120	m 2135	m 2145
19/288	Lupu (Boicu), Smaranda	03.01.67	2050	m 2185	m 2135
20/289	Baumstark, Gertrude	21.05.41	m 2040	m 2205	m 2135
24/294	Ioniţă, Mariana	10.01.62	f 2025	f 2080	f 2120
25/296	Perevoznic, Margareta	10.09.36	m 2050	m 2140	m 2120
32/305	Albuleţ–Pogorevici, Maria	16.06.32	g 2015	g 2095	g 2100
35/312	Teodorescu (Andreescu), Margareta	13.04.32	g 1985	g 2125	g 2095

Lista ilustraţiilor (Nr. de ordine, conţinut, pagină)

Bibliografie selectivă

1. Cartea șahistului începător – G.I. Levenfiș
   – în limba rusă, ediția a 2–a, Moscova 1959
   – în limba română, București 1962 (traducere S. Samarian)
2. Șah de la A la Z – C. Ștefaniu, București 1984
3. Marele Lexicon de Șah – Klaus Lindörfer, Gütersloch (RFG) 1977 (l. germană)
4. Șah de la A la Z – W. Litmanovics, J. Gizycki, Varșovia 1986 și 1988 (l. poloneză)
5. Dicționar Enciclopedic de Șah – A. Karpov și alții, Moscova 1990 (l. rusă)
6. Revista Română de Șah, colecția completă
7. Europe Echecs, 1980–1992 (l. franceză)
8. Sakkelet, 1980–1992 (l. maghiară)
9. Chess Monthly, 1980–1992 (l. engleză)
10. Informatorul Șahist Iugoslav, 1980–1994
11. Chess in USSR Nr. 3/1989 – I. L. Averbach și alții, Roma 1989 (l. engleză)
12. Pas cu pas – N.I. Juravlev, Moscova 1986 (l. rusă)

Definitivare manuscris: ian – iun 1994. Tiraj: 5000 ex.
Hârtie: 50 gr/mp. Nr. coli editoriale: 25,4.
Nr. coli de tipar: 19,5. Bun de tipar: 30 IX 1994

Tipografia TIBO, str. Elina Matei Voievod nr. 18,
sect. 2, București. Tel. 635.40.97.

Lucrarea condensează într-un singur volum un manual de şah (23 capitole; 510 diagrame; 220 exerciţii) cu eficienţă verificată în practică şi o mică enciclopedie de cultură şahistă.

Ne adresăm atât începătorilor care fac primii paşi în şah, cât şi celor care vor să intre în şahul de performanţă. Prin prezentarea marilor personalităţi ale şahului, cartea asigură cunoştinţele strict necesare despre istoria acestui frumos joc.

Modern şi complet, acest manual nu poate lipsi din biblioteca nici unui şahist.

Radu Breahnă, maestru FIDE

EDITURA PLUS

ISBN 973-95685-1-3

Bucureşti, 1994